

RISE OF THE TRIAD

D A R K W A R



Entwickelt und publiziert von
Apogee Software, Ltd.
Distribution durch CDV Software GmbH

2 RISE OF THE TRIAD





I. DEUTSCHES HANDBUCH

II. ENGLISH MANUAL

Seite/page

5 - 33

34 - 63

RISE OF THE TRIAD 3



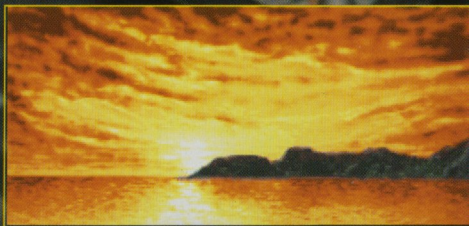
DIE HINTERGRUNDGESCHICHTE

Du bist ein Mitglied von HUNT (High risk United Nations Taskforce), einer total geheimen Truppe. Im Zuge Deiner Aufgaben begibst du dich oft auf eine brandgefährliche

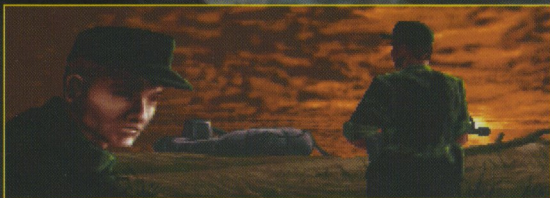
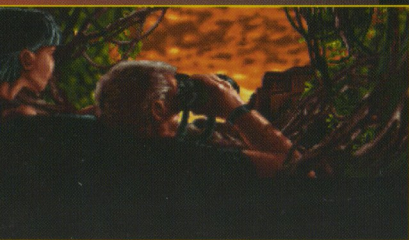


Undercover-Operation, die dich zu möglichen Problemzonen außerhalb der Dreimeilenzone in internationales Gewässer führt, die außerhalb der Landesgrenzen befreundeter Nationen liegen. Gerade erkundest du im Verlauf einer Routine-Mission die Insel San Nicolas, die im Pazifischen Ozean zwanzig Meilen vor Los Angeles liegt. Dein Team untersucht dort die Machenschaften eines möglichen Geheim-

kultes, der von einem alten Gemäuer auf der Insel aus agieren soll. Plötzlich tauchen Soldaten aus dem Nichts auf. In der Ferne siehst du, wie Dein Boot in einem Feuerball explodiert. Kurz bevor Dein Funkgerät seinen Geist aufgibt und nur noch statisches Rauschen vermeldet, hörst du, wie die Belauschten die systematische Zerstörung von Los Angeles debattieren.



Ein entfloher Gefangener informiert dich, daß ein Experte für Pyrotechnik und der Boss eines großen Filmstudios die Mannen des Oscurido Kultes besucht haben. Ihr Plan: sie wollen Millionen von unschuldigen Menschen umbringen und ihren Untergang dem Meister widmen - El Oscuro. Da es keine andere Möglichkeit gibt, um die Insel zu verlassen, stürmt das HUNT Team in das umlagerte



Gemäuer auf der San Nicolas Insel. Es gibt nur noch eine Möglichkeit, das Blatt zu wenden: Stoppe den Oscurido-Kult oder stirb bei dem Versuch, Los Angeles zu retten.

Ab 16 Jahren

Rise of the Triad sollte wegen der exzessiven Gewaltsequenzen nur von Spielern ab 16 Jahren in Angriff genommen werden. Es gibt keine Belege dafür, daß *Rise of the Triad* die Gewaltbereitschaft der Spieler steigert. Viele Spieler meinen sogar, daß das Spiel ihnen dabei hilft, Aggressionen abzubauen. Dennoch ist *Rise of the Triad* nicht für kleine Kinder geeignet.

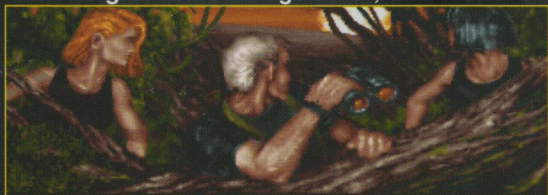


TABLE OF CONTENTS

Inhaltsverzeichnis	5
Installation	6
Handhabung der Menüs	7
Starting a New Game / Spiel Starten	10
Der Spiel-Bildschirm	11
Gegenstände im Spiel	12
Gegenstände im Spiel	12
Waffen	12-13
Heilungsgegenstände	14
Bonus-Leben	14
Gefährliche Gegenstände	15-16
Nützliche Gegenstände	16-17
Rüstung	17
Powerups	18
Unsere Helden: die Charaktere von Hunt	19
Gegner	19
Comm-bat™	22-23
Hinweise	24
Spezielle Dinge	25
Kontrollelemente für die Aktion	26
Cheat Codes (Schummelmodus)	27
Die wahre Geschichte	28
Upgrade	29-30
Technische Unterstützung	31
Garantie	32
Über die Entwickler des Spiels	33

BITTE LEGT KEINE ILLEGALEN KOPIEN DIESER SOFTWARE AN.

Rise of the Triad ist das Ergebnis der Arbeit von vielen Leuten. Alle Beteiligten sind abhängig von den Verkäufen und bestreiten ihren Lebensunterhalt damit. Hilf dabei, Arbeitsplätze zu erhalten, indem Du das Copyright des Spieles respektierst. Mach auch keine illegalen Kopien für Freunde, die nicht für das Recht bezahlt haben, das Programm zu nutzen.

Dieses Programm wird durch die amerikanischen und internationalen Copyright-Bestimmungen geschützt. Um Verletzungen des Copyrights zu melden, wende Dich an die Software Publishers Association unter der Nummer **+1-800-388-PIR8** oder schreibe an:

Software Publishers Association
1730 M St. NW Suite 700,
Washington, DC 20036-4510, USA
Fax: +1-202-223-8756

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Rise of the Triad (ROTT) benötigt einen IBM™-komatiblen 386 DX-40 oder höher mit 4 Mb RAM (ein 486 mit 8 Mb und einer Local Bus Grafikkarte empfohlen), eine VGA Grafikkarte, und 20 Mb freien Speicherplatz auf der Festplatte.

Ein Joystick, Cyberman™, Space Player™, eine Maus und ein Gravis GamePad™ lassen sich optional einsetzen. *ROTT* unterstützt die folgedenen Soundkarten (oder 100% kompatibel): Sound Blaster/Pro/16™, AWE32™, AdLib™, WaveBlaster™, Roland Sound Canvas™, Gravis UltraSound™, Ensoniq SoundScape™, ProAudio Spectrum™, Logitech Soundman 16™, Disney/Tandy Sound Source™, und alle General MIDI™ Einheiten. Die Benutzung einer Soundkarte wird sehr empfohlen.



FÜR NETZWERK SPIELER: Netzwerklizenzierung

Wenn ein Multiplayer-Spiel in einem Netzwerk aufgenommen wird, muß jeder Spieler eine registrierte und legal erworbene Kopie des Spieles besitzen. Es sei denn, alle Mitspieler benutzen die Shareware-Version und haben Ihre Testphase von 30 Tagen noch nicht abgeschlossen.

Jeder Spieler, der mit einer unregistrierten Kopie von *Rise of the Triad* (*ROTT*) spielt, verletzt die Copyright Software-Gesetze und sollte sofort Kontakt mit Apogee oder CDV aufnehmen, um die Kopie zu registrieren oder eine Site License (siehe nächster Absatz) zu erwerben. Anderenfalls muß er alle *ROTT*-Dateien auf seinem System sofort löschen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, um ein Multiplayer-Netzwerk-Spiel legal anzugehen: (1) Jeder Spieler besitzt eine registrierte Kopie des Spieles. (2) Eine sog. Site Licence wird von Apogee / CDV erworben. Sie erlaubt es so vielen Spielern, wie es technisch möglich ist, ein einzelnes Netzwerkspiel auf einem einzelnen System zur gleichen Zeit zu spielen. Ruft bei CDV (0721-97224-0) an, um Eure Netzwerklizenz zu bestellen.

Eine Site License kostet DM 179,95. (Sorry, es gibt leider keine Ermäßigung, wenn Du bereits eine Version von *Rise of the Triad* erworben hast). So, Ihr Helden: Und das bekommt Ihr, wenn Ihr eine Site License kauft:

- eine neue CD-ROM mit einer *ROTT*-Version, die extra für das Netzwerk-Spielen entworfen wurde.
- 10 zusätzliche Comm-bat Level.
- Elf Kommandokarten als Kurzreferenz.
- Eine signierte Lebenszeit-Site License von Apogee für *Rise of the Triad*, daß es Dir erlaubt, *ROTT* mit so vielen Spielern wie technisch möglich auf einem einzelnen Netzwerk-System zu spielen.

INSTALLATION...

Um *Rise of the Triad* zu spielen, mußt Du zuerst das Spiel installieren. Die Installationsroutines des Programmes kopiert alle nötigen Dateien auf Deine Festplatte. Um das Spiel zu installieren, folge diesen einfachen Instruktionen:

...von Diskette:

1. Lege vor der Installation Sicherheitskopien der Originaldisketten an und verstau sie an einem sicheren Platz. Nutze die Backup-Dateien für die Installation.
2. Lege Diskette 1 in das entsprechende Diskettenlaufwerk. Tippe den Buchstaben des Laufwerkes gefolgt von einem Doppelpunkt ein und drücke die ENTER Taste. Beispiel: A:<ENTER>
3. Tippe INSTALL ein und drücke die ENTER-Taste.
4. Folge den Anweisungen der Installationsroutine.
5. Nachdem die Installation abgeschlossen ist, tippe den Befehl SNDSETUP ein und drücke die ENTER-Taste, um die Musik- und Soundausgabe zu konfigurieren.
6. Sobald die Sound-Konfiguration abgeschlossen ist, tippe *ROTT* und drücke die ENTER-Taste, um das Spiel zu beginnen.

...von CD-ROM:

Hinweis: Das Spiel kann von der CD-Version auf die Festplatte kopiert werden. Wie auch immer: um das Spiel zu beginnen, muß die CD im CD-ROM-Laufwerk vorliegen.

1. Lege die *ROTT*-CD in das CD-ROM Laufwerk. Tippe den Buchstaben des Laufwerkes gefolgt von einem Doppelpunkt ein und drücke die ENTER Taste. Beispiel: E:<ENTER>
2. Tippe STARTD ein und drücke die ENTER-Taste.
3. Folge den Anweisungen der Installationsroutine.
4. Nur bei Installation auf die Festplatte: tippe den Befehl SNDSETUP ein und drücke die ENTER-Taste, um die Musik- und Soundausgabe zu konfigurieren.
5. Sobald die Sound-Konfiguration abgeschlossen ist, tippe *ROTT* und drücke die ENTER-Taste, um das Spiel zu beginnen.

Nach dem Start sieht Du eine zauberhafte Intro-Sequenz. Nachdem Du alles gesehen hast, was es zu sehen gibt, drücke eine beliebige Taste. Du wirst sofort komfortabel ins Hauptmenü (Main Menu) geführt. Das ist der Punkt, an dem es beginnt, interessant zu werden.



HANDHABUNG DER MENÜS

Rise of the Triad (ROTT) wird nicht umsonst eines der anwenderfreundlichsten Spiele genannt. Der Spieler hat die komplette Kontrolle des Spieles in den Händen. Dank des Menüsystems von ROTT läßt sich fast alles in dem Spiel an die eigenen Ansprüche anpassen.

NEW GAME - Neues Spiel

Wenn Du ein neues Spiel aufnimmst, wirst Du gefragt, welchen der fünf Charaktere Du gerne benutzen möchtest. Deine Wahl beeinflusst, wieviele Hitpunkte Du hast, wie schnell Du laufen kannst und wie geübt Du im Umgang mit verschiedenen Waffen bist. Nach einem kleinen Intro kann das Spiel beginnen.

COMM-BAT™ GAME

Wenn Du ein Modem, ein serielles Kabel oder ein Netzwerk besitzt, kannst Du ROTT auch gegen Deine Freunde spielen. Um diese Option zu wählen, mußt Du bereits mit Deinen Freunden verbunden sein (das erledigst Du mit dem SETUP-Programm auf der DOS-Ebene). Der Master (der erste, der das Spiel aufgerufen hat) kann die Battle Options, die Kampfoptionen, einstellen. Jeder Spieler sucht nun die Charaktere aus, mit denen er spielen möchte.

SAVE GAME - Spielstand speichern

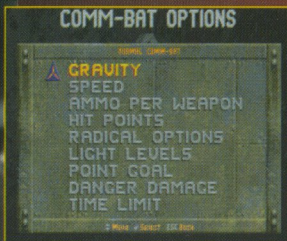
Du kannst das Spiel jederzeit speichern, ganz egal, an welcher Position im Level Du bist. Wenn Du noch kein Spiel gestartet hast, ist die Option noch nicht aktiv. Der Spielstand wird mit einem Bild gespeichert, das anzeigt, wo Du warst, und merkt sich die Episode und die Nummer des Gebietes, in dem Du Dich aufgehalten hast. Alles, was Du tun mußt: Tippe einen Namen oder eine Beschreibung des Spielstandes ein und drücke ENTER, um ihn zu sichern.



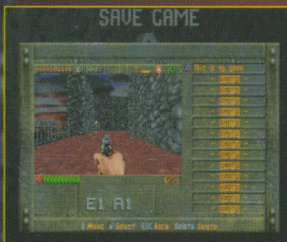
HAUPTMENU



SPIELERAUSWAHL



COMM-BAT™

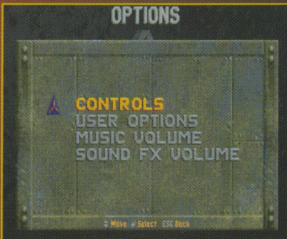


SPIEL SICHERN

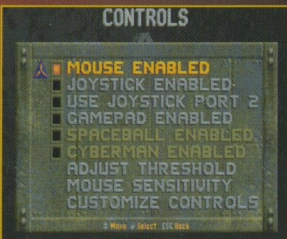




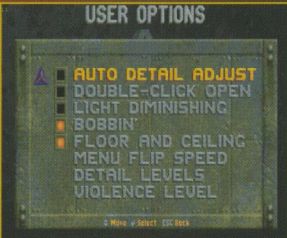
SPIEL LADEN



OPTIONEN



EINGABEKONTROLLEN



USER OPTIONS

RESTORE GAME -Spiel laden

Einen vorher abgespeicherten Spielstand kannst Du mit dieser Option wieder laden. Wenn Du den Spielstand lädst, befindest Du Dich in unmittelbarer Nähe des Punktes, an dem Du das Spiel gespeichert hast.

ORDERING INFO - Bestell-Info

Finde heraus, wie einfach Du bei Apogee *Rise of the Triad* bestellen kannst.

OPTIONS - Optionen

Es gibt vier verschiedene Auswahlmöglichkeiten:

CONTROLS - Eingabekontrollen

Da kannst Dir an dieser Stelle aussuchen, welche Eingabegeräte (Maus, Tastatur etc.) Du verwenden möchtest. Sie lassen sich an Ort und Stelle gleich neu konfigurieren. Hier gibt es nur drei ungewöhnliche Optionen.

Adjust Threshold

Gibt an, wie weit Du den Joystick aus der Ruhelage verschieben muß, bevor das Spiel es mitbekommt und Deine Spielfigur in Gang setzt.

Mouse Sensitivity

Gibt an, ob die Spielfigur sofort losstürmen oder nur ganz langsam gehen soll.

Customize Controls

Ändert die Tastatur- oder Buttonbelegung der Eingabegeräte.

USER OPTIONS

Dies ist eine sehr interessante Ansammlung von Optionen. An dieser Stelle kannst Du das Spiel an Deinen eigenen Geschmack anpassen. Acht verschiedene Optionen kannst Du ändern.

Auto Detail

Wenn Du möchtest, daß das Spiel selbständig den Detailgrad beim Aufbau der Szenerie wählt, dann schalte diese Option ein. *ROTT* verwendet nun automatisch den höchsten Detaillevel, der gerade noch verantwortet werden kann, damit das Spiel trotzdem noch sehr schnell läuft.

Double-click Open

Für die Spieler von anderen 3D-Spielen: diese Option öffnet Türen etc auch per Doppelklick. Schalte die Option an, wenn Du das gewöhnt bist.

Light Diminishing

Ist das Spiel viel zu dunkel? Schalte diese Option aus und alle Bereiche werden leicht erhellt.

Bobbin'

Wenn die Bewegung Deiner Waffe vor Deiner Nase Dich seekrank macht, schalte die Option aus. Wie auch immer, der Shroom-Modus wird von dieser Option nicht deaktiviert. Sorry.

Floor and Ceiling - Boden und Decken

Wenn Du einen langsamen Computer benutzt, kannst Du die Böden und Decke ausschalten; das beschleunigt das Spiel

Menu Flip Speed

Einige Spieler mögen es, wenn das Menü langsam umgeblättert wird, andere möchten lieber so schnell wie möglich zum nächsten Menü gelangen.

Detail Levels - Detailgenauigkeit

Wenn Du einen langsamen Rechner benutzt, drossle die Detailgenauigkeit, um das Spiel zu beschleunigen.

Violence Level - Gewalt im Spiel

Da es wachsenden Widerstand gegen die Gewalt in Spielen gibt, geht Apogee zum wiederholten Mal einen neuen Weg und bietet eine Option an, die den Gewaltgrad im Spiel justiert.

Du kannst jetzt kontrollieren, wieviel Blut Du in dem Spiel sehen möchtest, von None (kein Blut) bis Excessive. Wenn Du ein Passwort definierst, kann kein anderer mehr die brutalen Sequenzen aktivieren. Das ist insbesondere für Eltern von Interesse.

Hinweis: Du kannst den Grad der Gewalt nicht während des Spieles ändern. Vorher mußt Du das Spiel beenden.

MUSIC VOLUME/SOUND FX VOLUME

Diese Optionen kümmern sich um die Einstellung der Lautstärke der Musik und der Soundeffekte.

VIEW SCORES/END GAME

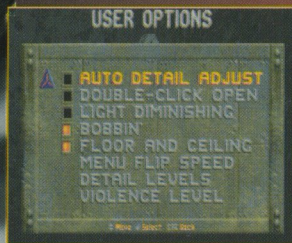
Wenn Du Dich gerade nicht in einem Spiel befindest, zeigt Dir diese Option den aktuellen Highscore an. Anderenfalls hast Du jetzt die Möglichkeit, das laufende Spiel abzubrechen.

BACK TO DEMO/BACK TO GAME

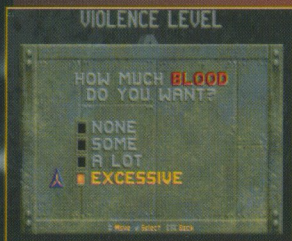
Wenn Du nicht gerade ein Spiel am Laufen hast, kannst Du mit diesem Befehl das Demo wieder starten. Läuft gerade ein Spiel, kannst Du es mit dem Befehl wieder aufnehmen.

QUIT

Nachdem Du jetzt Deine tägliche Dosis an Tod und Zerstörung zu Dir genommen hast, benutze diesen Befehl, um in die langweilige Realität zurückzukehren.



USER OPTIONS



VIOLENCE LEVEL



VIOLENCE LEVEL AUF NONE



VIOLENCE LEVEL AUF EXCESSIVE



DER SPIEL-BILDSCHIRM

Informationsleiste (Ganz oben)

Die Leiste zeigt an, wieviele Punkte Du bereits gemacht hast, wie lange Du bereits damit beschäftigt bist, die aktuelle Zone zu erkunden, welche Schlüssel Du hast und welche Powerups und Rüstungen Du besitzt. Auf der rechten Seite siehst Du ein Bild von deiner Spielfigur und liest ab, wieviele Leben Dir noch verbleiben. Außerdem liest Du, wieviele Lebensgegenstände Du bereits eingesammelt hast. (Wenn Du 100 von ihnen hast, gibt es ein Extraleben.)

Statuszeile (Ganz unten)

Die Statuszeile zeigt zwei Dinge an: den Stand Deiner Gesundheit (auf der linken Seite) und die Anzahl deiner Munition für die aktuelle magische Waffe oder den Raketenwerfer.

Punktestand

Zeit

Schlüssel

Powerups

Rüstung

Das bist Du

Leben

Lebens-
gegen-
stände

Gesund-
heit

Munition



GEGENSTÄNDE IM SPIEL

Lauf einfach über einen Gegenstand, um ihn aufzunehmen. Die Gegenstände im Spiel lassen sich in vier Kategorien einteilen: Waffen, Heilung, Gefahren und nützliche Gegenstände.

WAFFEN

Es gibt elf verschiedene Waffen, die Du in *ROTT* benutzen kannst. Sie lassen sich in drei Gruppen einteilen: Schußwaffen, Raketenwerfer und magische Waffen. Laß uns einen Blick auf diese Waffen werfen, okay?

SCHUSSWAFFEN

Pistole (Drücke 1, um sie zu aktivieren)
Du mußt keine Munition für die Pistole sammeln.
Munition: Unbeschränkt

Zwei Pistolen (Drücke 2, um sie zu aktivieren)
Zwei Pistolen auf einmal. Verdoppel Deinen Spaß!
Munition: Unbeschränkt

Maschinenpistole (Drücke 3, um sie zu aktivieren)
Sobald Du dieses Baby hast, sind einfache Wachen kein Problem mehr für Dich.
Munition: Begrenzt

RAKETENWERFER (Drücke 4, um sie zu aktivieren)

Oh Mann, diese Waffen werfen Dich um.

Raketenwerfer werden automatisch gegen die Schußwaffen ausgetauscht. Du kannst wieder zu den Schußwaffen zurückwechseln, indem Du die Taste INSERT drückst (es sei denn, Du hast die Tastenbelegung geändert). Du kannst neben den drei Schußwaffen nur einen Raketenwerfer tragen. Um den Raketenwerfer wieder abzulegen, drücke die DELETE-Taste.

Bazooka

Der normale Raketenwerfer, der geradeaus schießt. Es ist immer ein echter Spaß, mit der Bazooka die *Triad*-Terroristen zu grillen.

Munition: 10 pro Waffe

Feuerbombe

Diese Waffe wirft ein großes X aus Feuerkugeln aus und reinigt die gesamte Umgebung, in der Du Dich gerade aufhältst. Nichts für enge Räume.

Munition: 5 pro Waffe



Heat-seeker (Wärmesucher)

Diese Waffe sucht nach einer Wärmequelle und schießt darauf zu. Sehr nützlich, um gezielt ein paar Typen umzunieten.

Munition: 7 pro Waffe

Drunk Missile (Trunkene Rakete)

Fünf Raketen werden abgeschossen und keiner weiß, in welche Richtung sie fliegen werden.

Munition: 7 pro Waffe

Flamewall (Flammenwall)

Sobald diese Rakete den Boden berührt, entsteht eine Flammenwand und grillt alles, was sich in der Nähe befindet.

Munition: 5 pro Waffe

Split Missile (Zwillingsrakete)

Drücke den Feuerknopf und zwei Raketen werden abgeschossen. Lass sie fliegen, sie ändern bald ihren Kurs im 45-Grad-Winkel und suchen nach einer Wärmequelle, um sie auszulöschen.

Munition: 7 pro Waffe

MAGISCHE WAFFEN

Es gibt zwei sehr mächtige Waffen in diesem Spiel, die beide von der unheimlichen Magie des El Oscuro erzeugt wurden.

Excalibat

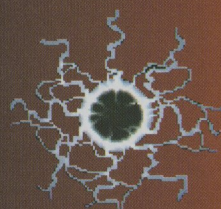
Als einer der alten Zauberspüche aufgesagt wurden, um ein Stück Holz zu erstellen, fanden die Oscurido-Anhänger nur einen Baseball-Schläger. Aber es ist ein verzauberter Baseball-Schläger. Du kannst mit ihm Deine Gegner durch die Gegend schlagen, was echt cool ist. Aber der Schläger hat auch eine verborgene Stärke, die Du erst einmal entdecken mußt.

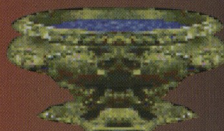
Munition: unbegrenzte Schläge und 10 Excaliblasts

Dark Staff

Das ist eine unglaublich mächtige Waffe. Wenig kann sie stoppen, ausgenommen dicke Wände. Eine kinetische Energiesphäre, in der wilde blaue Magie Funken schlägt, die auf Deine armen Feinde zufliegt.

Munition: 7 pro Waffe





HEILUNG

Es gibt viele verschiedene Gegenstände, die Deine Gesundheit wieder auf Vordermann bringen. Der Gesundheitsgrad Deiner Spielfigur ist abhängig von dem Charakter, den Du beim Spielstart ausgewählt hast.

Guard Gruel

10 Hit-Punkte

Priest Porridge

20 Hit-Punkte (kalt) und 50 Hit-Punkte (heiß)

Small monk crystal

10 Hit-Punkte

Large monk crystal

50 Hit-Punkte

Heil-Bassin

Zufällig ermittelte Anzahl an Heilpunkten (mindestens 25; bis zu 100).

Bonus-Leben

Sammle 100 Lebensgegenstände ein und Du bekommst ein Bonusleben. Diese Gegenstände kommen mit den Werten 1, 5, 10 und 25. Sammle sie alle ein!

1Up

Dies gibt Dir ein neues Leben oder bringt Dich ein weiteres Mal in die Gefahr zu sterben - je nachdem, ob Du ein Optimist oder ein Pessimist bist. Wie auch immer, wenn Deine Gesundheit unter 75% gerutscht ist, gibt dieser Gegenstand Dir kein neues Leben, sondern volle Gesundheit.

3Up

Das gibt Dir gleich drei neue Leben. Wie auch immer, wenn Deine Gesundheit unter 75% gerutscht ist, gibt dieser Gegenstand Dir volle Gesundheit und nur zwei neue Leben.



Gefährliche Gegenstände

Die Umgebung in *ROTT* ist nicht statisch. Du wirst viele Dinge sehen, vor denen Du besser fortlaufen solltest.

Rollende Steine

Das sollte Dir wohl klar sein, was das ist!

Zusammenbrechende Säulen

Wenn Du Dich zwischen einer dieser Säulen und einem harten glatten Untergrund aufhältst, nun, sieh es von dieser Seite: danach kannst Du Dir Deine Feinde durch die Löcher in Deinen Schuhen ansehen.

Selbstschußanlagen

Es gibt zwei Formen dieser Systeme. Eines bemerkt es, wenn Du in der Nähe ist, erscheint und schießt auf Dich. Das andere System schießt gleich in vier verschiedene Richtungen, wenn Du Dich ihm näherst.

Feuerspeler

Sie schießen Feuerbälle quer durch den Raum und interagieren meistens mit einem transversal gelegenen Speier, so daß sie von einer Seite zur anderen schießen.

Feuerspucker

Diese Dinge sind entweder am Boden oder an der Decke angebracht und husten einen Flammenstrahl in die Luft. Steht jemand in der Nähe, wird er geröstet. Manche Feuerspucker bewegen sich sogar.

Gasdüsen

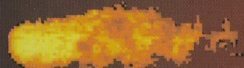
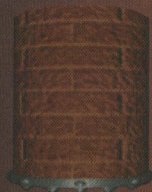
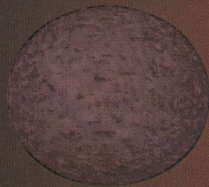
Sie werden von einem Schalter oder einer Schaltfläche aktiviert. Sie stoßen giftiges grünes Gas aus - und zwar ziemlich lange. Zu hustest, Deine Gesundheit geht zum Teufel - es sei denn, Du hast eine Gasmaske dabei und setzt sie auf.

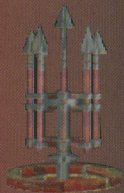
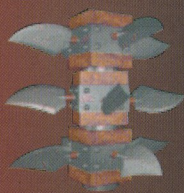
Hitzefallen

Sie sind mit feuriger Lava gefüllt, so daß es echt wehtut, über sie zu laufen. Jemand mit Verstand würde nicht über sie laufen. Aber jemand mit einem klaren Kopf hätte sich auch nicht auf diese Mission eingelassen, oder?

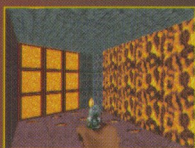
Falltüren

Sie sind im Boden nicht zu sehen, aber wenn Du Dich auf sie stellst, brechen sie zusammen und dezimieren Deine Gesundheit ein bißchen.





BEWEGLICHE MAUERN



FLAMMENMAUERN



Rotierende Klingen

Groß, massiv, ständig in Bewegung, ausgestattet mit rasiermesserscharfen Klingen. Müssen wir noch sagen, daß Du besser nicht hineinläufst?

Speerfälle

Große runde Bündel aus scharfen Speeren, die aus dem Boden oder der Decke hervorspringen. Schau Dir die kleinen roten Flecke auf den Speerspitzen an. Paß also auf!

Rotierende Speerfälle

Okay, Du hast die beiden vorangegangenen Beschreibungen gelesen. Kombiniere sie. Genug gesagt.

Bewegliche Mauern

Als ob die schießenden Waffen noch nicht genug sind, gibt es bewegliche Mauern, die darauf aus sind, Dich zu zerquetschen.

Flammenmauern

Diese Mauern sind ganz hübsch anzusehen, aber wir raten davon ab, sich an sie anzulehnen. Der Name der Flammenmauern sagt schon alles aus: sie sind heiß, oft auch beweglich, und wenn Du sie berührst, grillen sie sich wie ein Brathähnchen.

NÜTZLICHE GEGENSTÄNDE

Es gibt sehr viele Nützliche Gegenstände, die in den Räumen herumliegen.

Bonus Fässer/Kisten

Wer weiß, was sie enthalten? Heiltränke, Waffen, Bonusleben? Schieß sie ab und nimm ihren Inhalt. Kisten sind voller TNT - sie explodieren und verletzen Feinde, die direkt neben ihnen stehen.

Schiebepfeiler

Du kannst einige Pfeiler aus dem Weg schieben, wenn Du die LEERTASTE (Space) drückst. Oder in den Weg, um ihn zu verstellen. Einige Pfeiler lassen sich nur in eine Richtung verschieben. Echter Puzzle-Spaß!

Gravitationsplatten

Gravitationsplatten sind echt nützlich und es gibt sie überall. Du siehst sie als Fahrstühle, Brücken, Himmelsbrücken, Treppen und mehr. Fahre auf ihnen, stehe auf ihnen und versuche, was die Dinger sonst noch können.



Schlüssel

Es gibt drei normale Schlüssel: goldene, silberne und eiserne. Sie öffnen Türen, die verschlossen sind und das gleiche Symbol wie der Schlüsselring aufweisen. Und es gibt einen seltenen vierten Schlüssel, den Oscuro-Schlüssel. Du brauchst ihn nicht, um einen Level abzuschließen. Du kannst aber darauf wetten, daß es sich lohnt, mit ihm einen Raum aufzuschließen.

Schalter

Leg die Schalter um, indem Du die LEERTASTE drückst. Sie werden schon irgendetwas bewerkstelligen. Wenn es negative Auswirkungen hat - nun, Du hast es versucht. Einige Schalter sind erhöht angebracht, so daß Du versuchen mußt, sie zu erreichen, bevor Du sie betätigen kannst.

Trampolins

Diese pneumatischen Abschußrampen befördern Dich hoch in die Lüfte. Einige Rampen funktionieren nur einmal und manche feuern in Intervallen, so daß Du Dich auf sie stellen und abwarten mußt.

Schaltflächen

Einige Gänge haben geheime Schaltflächen. Sie erscheinen als dunkle Flächen auf dem Boden.

Fahrstühle

Sie bringen Dich an einen anderen Platz im Level. Drücke die LEERTASTE, um sie zu aktivieren.

RÜSTUNG

Drei verschiedene Rüstungsgegenstände helfen Dir weiter. Nimm sie auf, sobald Du sie siehst. Es gibt nur eine limitierte Anzahl von ihnen.

Schußsichere Weste

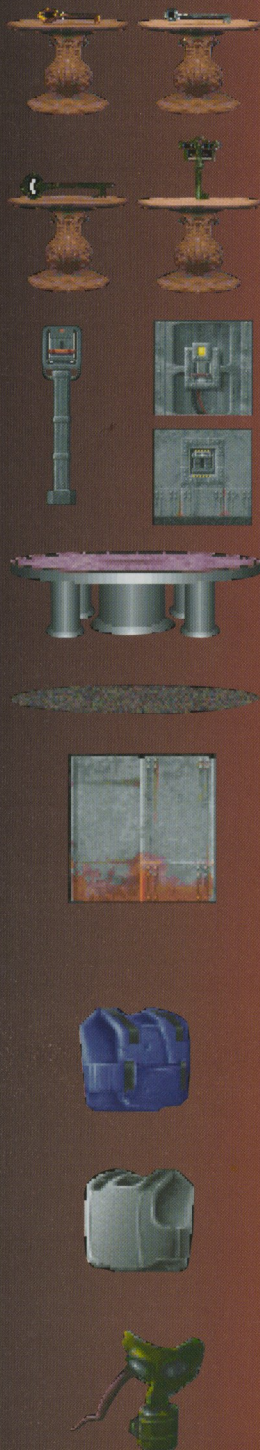
Kugeln können Dich nicht mehr verletzen, wenn Du sie trägst. Raketen können Dich aber immer noch töten.

Feuersichere Weste

Aus Asbest und anderen feuerresistenten Materialien gemacht. Hilft, Dich vor Feuer und Explosionen zu schützen. Kugeln können Dich aber immer noch töten.

Gasmaske

Wenn Du einen Schalter umlegst, auf eine Schaltfläche trittst oder ausströmendes Gas hörst, solltest Du eine haben. Anderenfalls wirst Du bald zu husten beginnen, heulen, was das Zeug hält und unbeschreibliche Schmerzen erleiden.





POWERUPS

Es gibt sechs Powerups. Sie ändert Deine Fähigkeiten äußerst dramatisch, aber immer nur für kurze Zeit. Wie? Les' weiter!

Gott-Modus (30 Sekunden)

Jetzt bist Du acht Fuß groß, leuchtest, und bis unverwundbar. In diesem Modus ist es ein Leichtes, Leute umzubringen und Gegenstände zu zerstören, was seine Vorteile hat. (Notiz: Das ist nicht Jehovah, Gott, Allah oder ein anderen Gott. Das ist nur ein Spiel.)

Hunde-Modus (30 Sekunden)

Okay, zwei Fuß groß, pelzig, unverwundbar. Unangenehmer Biß, lautes Bellen. Ausreichend trainiert, um Türen zu öffnen. Entdecke den geheimen BarkBlast!

Quecksilber-Modus (30 Sekunden)

Zieh die verrückten magischen Flügelstiefel an und renne wie der Wind oder beginne zu fliegen, indem Du die LEERTASTE drückst.

Elasto (15 Sekunden)

Stell Dir vor, Du bist ein Superheld, der sich in magischen Gummi verwandeln kann, um endlich an alles heranzukommen. Okay, und nun stell Dir vor, daß Du nicht mehr unverwundbar bist und in einem engen Korridor festsitzt, der fürchterliche Gefahren bereithält. Klingt nicht mehr so tough, was?

Shrooms (15 Sekunden)

Tu Dir die Shrooms-Drogen nicht an. Deine Sicht wackelt jetzt, als ob Du sehkrank bist. Die Wände beginnen zu wackeln. Alles beginnt zu glühen. Gewinner nehmen keine Drogen. (Hinweis: die Shrooms sind ein Powerdown in dem Spiel. Wenn Du besorgt bist, daß Klein-Johnny sie ausprobieren möchte - sei gewiß, daß er danach in Wirklichkeit keine dieser Drogen anfassen wird - die Wirkung ist zu negativ. Und die Shrooms sind nicht real. Noch einmal: das ist nur ein Spiel).

Random - Überraschung

Lauf hier hinein und Du wirst nie wissen, was passiert. Für die Abenteuer oder die, die den letzten Kick suchen.

Eine Anmerkung: Um die Dinge etwas fair zu handhaben, kannst Du immer noch von jeder Anhöhe in einen schrecklichen Tod fallen, wenn Du im Gott- oder Hundemodus bist.



Unsere Helden: die Charaktere von HUNT

Thi Barrett

ALTER: **22** HAARFARBE: **Rot** AUGEN: **Blau** HAUTFARBE: **Weiß**

GR: **168cm**

GESCHWINDIGKEIT: **Schnell** GESCHICKLICHKEIT: **Gut** HITPUNKTE:

Mittelmaß

Schotte. Thi (ausgesprochen "Ti") ist stämmig, aber hübsch. Eine Strähne ihres Haares fällt ihr ständig in die Stirn. Hat eine Medaille für den unbewaffneten Kampf.



Taradino Cassatt

ALTER: **29** HAARFARBE: **Blond** AUGEN: **Blau** HAUTFARBE:

Gebräunt GR: **185cm**

GESCHWINDIGKEIT: **Mittelschnell** GESCHICKLICHKEIT: **Gut**

HITPUNKTE: **Mittelmaß**

Europäischer Mischling. Fit und kräftig. Cassatt ist der Sohn von Jetfliegern, die in der Army ein neues Zuhause gefunden haben. Sieht aus wie ein ernsthafter Strandvagabund.



Lorelei Ni

ALTER: **27** HAARFARBE: **Schwarz** AUGEN: **Braun** HAUTFARBE:

Olive GR: **163cm**

GESCHWINDIGKEIT: **Schnell** GESCHICKLICHKEIT: **Exzellent**

HITPUNKTE: **Wenig**

Chinesisch. Ungestüm im Wettbewerb. Hat die Boxmeisterschaften der Soldaten gewonnen. Sehr intensiver Blick. Narbe auf der Schulter von einem Unfall bei einer Klettertour in den Bergen. Einmal verheiratet und bald darauf wieder geschieden.



Doug Wendt

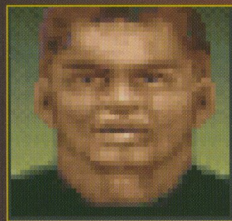
ALTER: **34** HAARFARBE: **Schwarz** AUGEN: **Braun** HAUTFARBE:

Braun GR: **191cm**

GESCHWINDIGKEIT: **MittelSchnell** GESCHICKLICHKEIT: **Gut**

HITPUNKTE: **Tonnen**

Afroamerikaner. Imposant und groß, würde Wendt nie den 100-Yard-Lauf gewinnen, aber er kann gewaltigen Schaden anrichten. Tendiert zu Ungehorsam gegenüber seinen Vorgesetzten. Hat das letzte Glied seinen rechten Ringfingers verloren. Mag es, mit Schußwaffen zu kämpfen.



Ian Paul Freeley

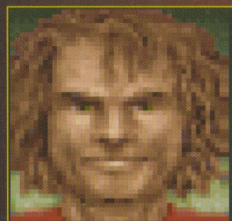
ALTER: **37** HAARFARBE: **Braun** AUGEN: **Grün** HAUTFARBE:

Gebräunt GR: **180cm**

GESCHWINDIGKEIT: **Mittelmaß** GESCHICKLICHKEIT: **Gut** HITPUNKTE:

Hoch

Euromediterranischer Mischling. Sieht gefährlich aus. Freeley läßt seine Aggressionen am liebsten mit schnell erreichbaren hochgezüchteten Feuerwaffen ab. Sein braunes Haar scheint wild zu wuchern und fällt ihm an einer Seite ins Gesicht. Da Freeley sich wenig mit seiner Erscheinung beschäftigt, ist er oft ebenso dunkelhäutig wie ungekämmt.





GEGNER

Viele Leute und Dinge wollen Dich töten, deswegen solltest Du vielleicht nachsehen, gegen wen Du antrittst.

Episode Eins: APPROACH

Low Guard

Der Bodensatz der Oscuridos-Söldner. Sie schießen, und wenn es später Zeit wird, Fragen zu stellen, schießen sie gleich noch einmal. (Männer und Frauen).

High Guard

Diese Jungs haben Spaß daran, ihre Feinde mit einer alten MP40-Maschinenpistole zu perforieren.

Overpatrol

Sei vorsichtig mit diesen Feinden. Sie fangen Dich in einem Netz und dann erschießen sie Dich.

Boss

"General" Darian. Der Pyrotechnik-Zauberer höchstpersönlich. Er hat sich selbst den Titel General zugeschanzt. Er hat viele Tricks auf Lager, um Dir eins auszuwischen. So wirft er ganze Bündel mit rotierenden Speeren auf Dich und feuert mit einer großen Bazooka.

Episode Zwei: MONASTERY

Lightning Guard

Trainiert für schnelle Manöver. Sie stehlen Deine Ausrüstung. Sobald sie getötet sind, bekommst Du Dein Zeug zurück.

Strike Team

Mutig und stark. Diese akrobatischen Wachen stehen nicht still. Sie werden Deinen Attacken ständig ausweichen.

Triad Enforcer

Groß, böse und immer in Schwarz gekleidet. Die Triad Enforcer ballern auf Dich mit einem gewaltigen Maschinengewehr und haben dann auch noch den Nerv, doch mit Granaten zu bewerfen.

Boss

Sebastian "Doyle" Krist. Paß auf diesen früheren Chef der Triad Pictures auf. Er ist bösartig und schwer bewaffnet. Er fliegt in einem Kampffhron auf Dich zu, feuert Raketen ab und rammt Dich. Versuche doch mal, ihn anzugreifen. Du wirst schon sehen, was dann passiert.

Episode Drel: CAVES BELOW

Patrol Robot

Patrulliert auf immer und ewig in den Hallen des Gemäuers. Ein Geräusch nur und Du hast diese äußerst schnellen Besucher an den Fersen.

Ballistikraft

Unzerstörbare Eisenzylinder des Todes, die Dich gleich auf zwei Arten angreifen. Langsam, aber extrem tödlich.

Boss

NME, der Nasty Metallic Enforcer. Eine große Roboterwache, der als letzte Wache für El Oscuros Zufluchtsort konzipiert ist. Und so tödlich. (Selbst wir hatten Probleme damit, diesen Kerl zu schlagen).

Episode Vier: THE SLOW AND THE DEAD

Death Monk

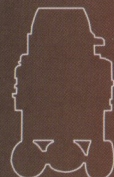
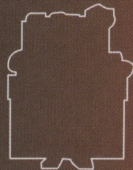
Diese untoten Gesellen laufen direkt auf lebende Menschen zu und versuchen, ihnen ihre Lebenskraft zu nehmen. Schwer zu töten.

DeathFire Monk

Diese Jungs mögen ihr Mittagessen gekocht, bevor sie es zu sich nehmen. Deswegen beschießen sie Dich mit Feuerbällen.

Boss

El Oscuro, the Dark: Die dunkle Macht hinter dem Kult. Attackiert Dich mit vielen magischen Waffen und hält die ein oder andere unheimliche Überraschung für Dich bereit. Du wirst bereits zweimal tot sein, bevor Du überhaupt mitbekommst, daß Dein Körper in seine Atome zerstrahlt wurde.



COMM-BATT™

Rise of the Triad läßt sich über eine Modem-Verbindung, im Netzwerk oder über ein serielles Kabel spielen. Um weitere Funktionen des Comm-bat-Spieles und die Setup-Routine zu bekommen, starte bitte das *ROTHHELP.EXE*-Programm.

Serielles Spiel starten

Um ein serielles Spiel zu starten, verbinde die Computer. Starte *SETUP*. Wähle die korrekte Serielle Schnittstelle und starte das serielle Spiel.

Modem-Spiel starten

Starte *SETUP*. Wähle *Modem Game*. Wähle *Change Modem Setup*. Wähle Dein Modem aus, tippe es ein und das war es schon.

Wähle *Manual Disk* und gebe die Telefonnummer Deines Freundes ein. Wenn Du die Nummer in die *Number List* eingegeben und als *Default* definiert hast, kann Du auch die Option *QuickDial Default Number* wählen. Einmal verbunden, lese den *MASTER OF CEREMONIES* Text in der Sparte *Starting Network Play*.

Netzwerk-Spiel starten

ROTT benötigt in dieser Version noch einen separaten Computer für alle Spieler, der als Server fungiert. Das ist so, damit kein Spielerrechner durch die Server-Funktionen gebremst wird, was das Spiel unfair machen würde. Außerdem muß dann keiner der Spielrechner 16 MB Arbeitsspeicher besitzen (was nötig ist, um die Daten von 11 Spielern und dem Spiel zu handhaben).



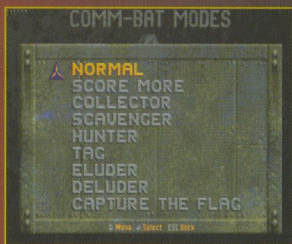
SETUP PROGRAMM

Den Server starten

Starte *SETUP*. Wähle *Network Game*. Wähle die Option *Launch as Server*, dann gebe die Anzahl der Spieler bekannt, die sich an der neuen Mordorgie beteiligen möchten und drücke *ENTER*.

Die Mitspieler anmelden

Starte *SETUP*. Wähle *Network Game*. Wähle die Option *Launch as Client*. Nachdem der Server alle Mitspieler gefunden (und alle Spieler rausgeworfen hat, die zu langsam waren, um sich anzumelden), drückst Du eine Taste und das Spiel kann beginnen.



COMM-BATT™ OPTIONEN

Master of Ceremonies

Wer das Spiel zuerst gestartet hat, ist nun der Master. Nachdem jeder einen Spielcharakter und eine Uniformfarbe gewählt hat, legt der Master den *Comm-bat Level* und die Optionen fest und wählt dann *Play Game* oder *Play Team Game*. Der Master kann ein Spiel bis zum Ende spielen lassen oder es mit *ESC* beenden (danach *Y* drücken). Alle anderen Spieler können das laufende Spiel verlassen, indem sie *ESC* drücken.

Drücke im Spiel die TAB-Taste, um die Tötungsraten aller anderen Spieler zu sehen. Die Liste wird automatisch sortiert. (Ausnahme: im Hunter-Spiel: die gejagte Person erscheint oben links in einem Feld, so daß Du weißt, nach wem Du Ausschau zu halten hast).

SPRACHAUSGABE

Wenn Du ein Mikrofon mit der SoundBlaster-Karte verbunden und es richtig eingerichtet hast, drücke die Taste F12 und spreche in das Mikro. Was Du sagst, wird nun von allen Mitspielern vernommen werden. Oder drücke F1 bis F10, um die vordefinierten Sounds abzuspielen.

Mitteilungen

Um eine Mitteilung an einen Mitspieler einzugeben, drücke T. Du kannst gezielte Mitteilungen mit der Z-Taste abschicken. Tippe die Mitteilung ein und drücke ENTER. Eine Liste aller anderen Personen erscheint auf dem Schirm. Drücke die Nummer des Spielers, dem Du die Mitteilung schicken möchtest.

Um ein Textmakro zu verwenden, drückte T oder Z, um alle Spieler oder nur einen als Empfänger auszuwählen, dann drücke F1 bis F10, um Deinen Makro-Text auszusuchen.

Das sind die wichtigsten Grundlagen, um das Comm-bat Spiel in Gang zu bringen. Starte bitte das ROTTHelp.EXE-Programm, um detailliertere Erläuterungen abzufragen.

DER SPIELBILDSCHIRM (NETZWERK)

Die Statusanzeige im Comm-bat-Spiel setzt sich aus 5 Anzeigen zusammen: Oben links befindet sich der KillCounts leader (der Spieler mit der höchsten Tötungsrate), der mit seinem Codenamen und dem aktuellen Punktestand abgebildet wird. In der Mitte sind Powerups und die Zeit zu sehen. Auf der rechten Seite bist Du abgebildet mit deinem Codenamen und deiner aktuellen Tötungsrate. Die untere Statusanzeige des Comm-bat Modus bildet alle Mitspieler mit ihren Codenamen und ihrem aktuellen Punktestand ab.

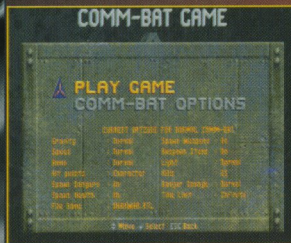
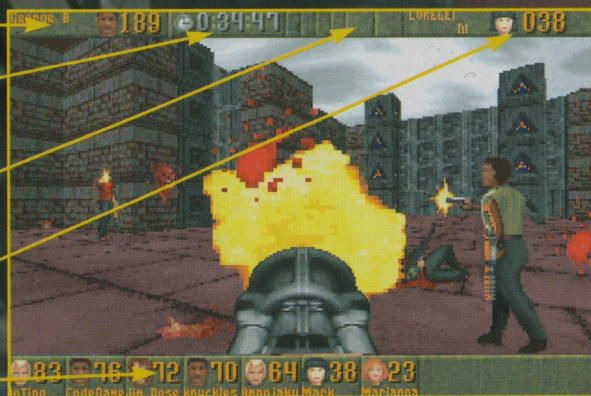
Der Topkiller und seine Tötungsrate

Zeit

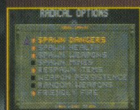
Powerups und Rüstung

Du und Deine Tötungsrate

Andere Spieler und Tötungsraten



COMM-BAT™



EINIGE DER COMM-BAT™ OPTIONEN



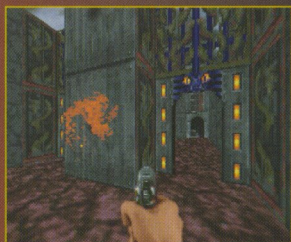
Hinweise (Lies' das auf eigenes Risiko)

Wenn Du in dem Spiel nicht weiterkommst und Dir schon stundenlang das Hirn zermartest hast – dann ist das die richtige Seite für Dich. Wenn Du die folgenden Sachen berücksichtigt, wird es für Dich ein wenig einfacher, *Rise of the Triad* zu überstehen.

- Um etwas aufzunehmen: laufe einfach darüber, hüpfе auf einen Trampolin oder aktiviere eine Schaltfläche.
- Boss-Gegner lassen sich nicht von Schußwaffen verletzen. Benutze eine Rakete.
- Bei Verwendung eines niedrigen Schwierigkeitsgrades sind bewegliche Wände gut zu erkennen, da sie etwas dunkler sind.
- Schaltflächen auf dem Boden sind gut zu erkennen, da sie langsam erscheinen und wieder verschwinden.
- Wenn Du Schaltflächen partout nicht erkennen kannst, schalte die Böden und Decken der Gänge aus.
- Der erste Boss-Gegner, General Darian, kann Dich nicht erstechen, wenn Du unter einem Licht stehst. Das ist eine gute Methode, um ihn am Stechen zu hindern. Danach, wenn Du all seine Fluchtwege entdeckt hast, kannst Du ihn bekämpfen. Es kann sein, daß Du seinen Raum betreten mußst, um Deine Aufgabe zu absolvieren.
- Du kannst die "Priest Porridge"-Gegenstände aufwärmen, indem Du eine Rakete neben sie abfeuerst und eine Explosion verursachst. Das verleiht ihnen mehr Kraft.
- Glasscheiben zerbrechen, wenn Du auf sie schießt. Was passiert wohl, wenn Du durch die Scheiben läufst?
- Du solltest die Statue mit dem Messer finden. Du brauchst es, wenn die Overpatrol Guards Dich mit dem Netz fangen wollen.
- Wenn Du das Messer nicht finden kannst, schüttle Dich oder bewege Dich von einer Seite zur anderen, um das Netz abzuwerfen.
- Wenn Du in Gefahr bist, speichere oft.
- Um einen Level zu beenden, mußst Du den Boss-Gegner umbringen oder die Exit-Kammer finden.



NORMAL EXIT ARCH



SECRET ARCH

- Es gibt viele Geheimgegenstände in dem Spiel. Nimm sie auf, um einen großen Bonus zu erhalten.
- Es gibt einige Geheimlevel in dem Spiel. Um sie zu betreten, muß erst eine Geheimkammer gefunden werden.
- Du kannst auf Säulen, Zäunen und rotierenden Spinblades laufen.
- In der Nähe von allen Gasdüsen ist irgendwo eine Gasmaske versteckt.
- Du kannst die ein paar Raketen einsparen, wenn Du die Wachen in die Schußlinie von Feuerwerfern oder wandernden Mauern lockst.
- PASS AUF, daß Du die Feuerbomben nicht in engen Räumen zündest.
- Bonus-Fässer haben einen grauen TRIAD-Aufkleber. Normale Fässer zeigen einen blauen Aufkleber.
- Wenn du im "No Violence"-Modus (keine Gewalt) bist, kannst Du die Sneaky Guards von den normalen Wachen unterscheiden, da sie nicht blutbesprengt sind.
- Einige verschiebbare Wände befinden sich hinter Dingen, die Du zerstören kannst. Einige lassen sich nur betätigen, wenn Du auf einer Plattform stehst.
- Im ersten Level von Push War gibt es eine Schaltfläche auf der rechten Seite neben der ersten Tür. Sie öffnet einen Geheimraum mit Heiltränken und einer MP40.

SPEZIELLE DINGE

Trampolins

Eines der wirklich einmaligen Dinge in *ROTT* sind die Trampoline. Diese pneumatischen Abschußrampen sind ein elementares Element, um einen Level zu absolvieren. Wenn es in einem Level einen Trampolin gibt, rechne damit, daß dies auch einen Grund hat.

Der Oscurido Kult hat seine bössartige Magie genutzt, um viele Dinge in der Luft festzukleben. Wie etwa Waffen, Powerups, Heiltränke und Gravitationsplatten. Oft befinden sich die Trampolins neben Gegenständen, die in der Luft schweben.

Statue mit Messer

Das Messer ist ein sehr nützlicher Gegenstand, wenn es zu einem Kontakt mit den Overpatrol-Wachen kommt. Auf Deinem Weg durch das Gemäuer wirst Du eine goldene Statue mit einem Messer sehen. Laufe auf die Statue zu und nimm das Messer an Dich. Wirft eine Wache später ein Netz auf Dich, um Dich zu fangen, dann erscheint das Messer automatisch in Deiner Hand. Drück den Feuer-Button, um es zu benutzen. (Das Messer läßt sich nur dafür einsetzen, das Netz zu zerschneiden.)

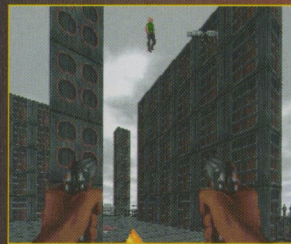
Nach oben und unten schießen

Wenn Du das Abfeuern der Waffe mit dem Feature kombinierst, das es Dir ermöglicht, nach oben oder nach unten zu sehen, dann ist dies eine wahrhaft tödliche Angelegenheit. Drücke die POS1-Taste, um hochzusehen, und die ENDE-Taste, um nach unten zu schauen. Die abgefahrene Kombination von Schießen und Schauen eröffnet unendliche Spieloptionen. (Drücke die PgUp- oder die PgDn-Taste, um die Sicht danach wieder zu zentrieren.)

Stell Dir vor, wie Du auf einem Vorsprung in luftiger Höhe entlangbalancierst und dann einen Feind weit unter Dir ins Visier nimmst. Oder wie wäre es damit? Schicke einen Flammenball über eine Mauer in einen Raum dahinter, in dem sich nichtsahnenden Wachen aufhalten. Das sind nur ein paar der Dinge, die in *ROTT* passieren können.

Automap

Um Dir bei der Mission in *ROTT* zu helfen, ist das Spiel mit einer Automap ausgestattet. Drücke die TAB-Taste, um eine Landkarte zu aktivieren, die aus der Draufsicht alle Räume zeigt, die Du bereits besucht hast. Die Tasten PgUp und PgDn vergrößern und verkleinern die Ansicht der Karte des aktuellen Levels.



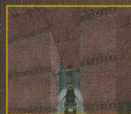
SPRINGEN UM EINEN
GEGENSTAND ZU HOLEN



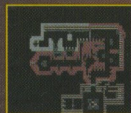
STATUE MIT MESSER



FINDE DIE STATUE!



NACH OBEN UND
UNTEN SCHIEßEN

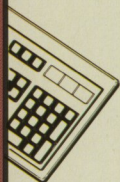


AUTOMAP



KONTROLLELEMENTE FÜR DIE AKTION

Du kannst *Rise of the Triad* mit einem Joystick, einem Gamepad, einer Maus, einem Cyberman, einem Spaceball oder der Tastatur spielen. Die folgenden Zeilen beschreiben die Eingabeoptionen und die Funktionen, die von den Buttons ausgelöst werden.



TASTATUR

Pfeil oben	Renne nach vorne
Pfeil unten	Renne zurück
Pfeil links	Drehe Dich nach links
Pfeil rechts	Drehe Dich nach rechts
Alt + Pfeil	Tritt in die angegebene Richtung beiseite
Leertaste	Benutze Gegenstände oder öffne Türen
Strg	Feuert die gewählte Waffe ab
Enter, Einfüg	Wechselt zwischen Schuß- und Raketenwaffen
Backspace	Drehung um 180°
Umsch. + Pfeil	Renne oder drehe dich schneller
Tab	Lade Automap
Bild hoch	Schau nach oben
Bild runter	Schau nach unten
Pos 1	Zielen und schießen nach oben (danach PgUp oder PgDn drücken)
Ende	Zielen und schießen nach unten (danach PgUp oder PgDn drücken)
Pause	Spiel unterbrechen
Komma/Punkt	Nach links oder rechts zur Seite treten
Entf	Die aktuelle Raketenwaffe ablegen
ß, " " "	Ändert die Größe des Fensters, in dem das Spielgeschehen gezeigt wird
1-4	Waffen auswählen (1-3 sind Schußwaffen, 4 ist die Raketenwaffe)
F1	Hilfe
F2	Spiel speichern
F3	Spielstand laden
F4	Sound/Music/Controls Menü
F5	Low/Medium/High Detailstufe wählen
F6	Schnellspeichern
F7	Mitteilungen ein/aus
F8	Spiel beenden
F9	Schnellladen
F10	Programm verlassen
F11	Gammakorrektur (ändert Helligkeitsgrad des Spieles)
F12	Boss key (Achtung, der Boss kommt) Lädt einen unverfänglichen Bildschirm
Comm-bat™ Options	
F1-F10	RemoteRidicule™: verschickt einen vordefinierten Soundeffekt
F12	Drücke die Taste und sprich durch dein Mikrofon
T	Schreibe eine Mitteilung an alle Spieler
Y	Schicke eine Mitteilung an eine bestimmte Person
Tab	Anzeige der Abschußraten





JOYSTICK

Bewegung	Laufrichtung
Button 1	Feuert die aktuelle Waffe ab
Button 2	Benutzt Gegenstände und öffnet Türen



GAMEPAD

Bewegung	Laufrichtung
Button 1	Feuert die aktuelle Waffe ab
Button 2	Schritt zur Seite
Button 3	Benutzt Gegenstände und öffnet Türen
Button 4	Rennen



MOUSE

Bewegung	Laufrichtung
Button 1	Feuert die aktuelle Waffe ab
Button 2	Schritt zur Seite
Button 3	Benutzt Gegenstände und öffnet Türen



SPACE PLAYER

Bewegung	Laufrichtung
Button 1	Benutzt Gegenstände und öffnet Türen
Button 2	Automap
Button 3	Feuert die aktuelle Waffe ab
Button 4	Aim-Button
Button 5	Wechselt das Waffensystem



CYBERMAN

Bewegung	Running direction
Button 1	Feuert die aktuelle Waffe ab
Button 2	Schritt zur Seite
Button 3	Benutzt Gegenstände und öffnet Türen

CHEAT CODES (Schummelmodus)

Hattest Du ein paar Probleme, die Level zu bewältigen? Hey, wir haben die Level gemacht und den Code geschrieben - wir wissen, wie hart *ROTT* ist! Trotzdem sind wir keine totalen Sadisten: wir besitzen ein Herz! *Wir sind schließlich keine Monster, Gott sei Dank.*

Bevor Du also losziehst, um Dir aus lauter Frustration eine neue Tastatur zu kaufen, nimm Dir einen Moment und erinnere Dich daran, daß Du das Spiel nur begonnen hast, um Dich zu entspannen und der *Realität* zu entfliehen.

Okay, wenn Du gar nicht mehr weiterkommst und den starken *Wunsch* verspürst, zu *schummeln*, dann tippe \BUM ein, um ein paar Hit-Punkte und einige Schlüssel zu bekommen. Wer gerne schreibt, tippt SLACKER, um den gleichen Effekt zu erzielen. Es gibt viele weitere Schummel-Codes. kannst Du sie ausfindig machen?



DIE WAHRE GESCHICHTE

Du bist ein Mitglied von HUNT (High risk United Nations Taskforce), einer total geheimen Truppe. Im Zuge Deiner Aufgaben begibst Du Dich oft auf eine brandgefährliche Undercover-Operation, die Dich zu möglichen Problemzonen außerhalb der Dreimeilenzone in internationales Gewässer führt, die außerhalb der Landesgrenzen befreundeter Nationen liegen. Gerade erkundest Du im Verlauf einer Routine-Mission die Insel San Nicolas, die im Pazifischen Ozean zwanzig Meilen vor Los Angeles liegt. Dein Team untersucht dort die Machenschaften eines möglichen Geheimkultes, der von einem alten Gemäuer auf der Insel aus agieren soll. Diese Festung liegt inmitten der hohen, scroffen Berge der Insel und wurde früher einmal als Kulisse für den Film "Prayers in the Dark" verwendet. Ganz in Schwarz gekleidet, liegst Du auf der Lauer und suchst nach einem Lebenszeichen.

Ni entdeckt einen Mann, der von dem kleinen Berg herunterklettert, auf dem die Festung steht. Er läuft direkt zu Deinem Team und fällt vor ihm auf die Knie.

"Sie sind verrückt", sagt der Mann atemlos. "Sie wissen nicht, mit wem Sie sich da anlegen. Darian, bei Gott, sie haben sich mit diesen Kerlen verbündet, und sie haben unfassbare Pläne ausgeheckt - aber sie meinen es ernst! Sie stellen Munition her. Sie üben diese Rituale aus. Sie haben überall Bomben versteckt. Einige bereiten sich bereits auf die Abreise vor. Sie werden niemanden warnen, sie gehen einfach nach - "

"Barrett, ich habe dir über Funk zugehört", sagt Wendt. "Bomben wurden auf den Bootshafen geworfen. Die ganze Hafenanlage steht in Flammen. Mehrere der Häuser in der Stadt sind gesprengt worden. Ach verdammt. Viel Statik in der Luft. Die Funkübertragung wird gestört."

"Sie haben mobile Funkstörseher", sagt der Mann. "Sie geben die Signale für den Abwurf der Bomben auf einer eigenen Sequenz, während alle anderen gestört werden."

Barrett schneidet dem so bizarr mitteilungsbedürftigen Mann eine Grimasse, dann wendet er sich wieder dem Team zu. "In Ordnung. Cassatt und Wendt - Ihr geht zurück zum Boot und versucht den WB-Funk zu..."

Ein Kugelhagel schlägt plötzlich in dem Felsen neben ihm ein. Das HUNT-Team eröffnet das Feuer auf die beiden Wachposten, die sie ausgemacht haben. Dann rennen sie zu dem Quartier der Wache oben auf dem Hügel.

Freeley springt über die toten Soldaten. "Was ist mit ihren Uniformen? Was ist das für eine? Aus Korea? Und die Triangel, das sieht aus wie das Logo von Triad Pict."

Eine gigantische Explosion ertönt - direkt von der Küste der Insel. Das HUNT Team schaut auf und sieht, wie ihr eigenes Schiff langsam in Einzelteilen auf den Ozean herabregnet. Ein Dutzend Soldaten kommen auf einem Bergpfad über ihnen direkt auf sie zu.

"Sieht so aus, als ob unser Zug abgefahren ist", meint Barrett und atmet tief durch. "Okay, sie wissen, daß wir hier sind. Der einzige Weg, der von hier wegführt, ist der, den wir gekommen sind - und sie kommen ebenfalls aus der Richtung. Wir haben keine Chance, jemanden Bescheid zu geben und wir sind die einzigen, die wissen, was hier los ist. Das ist meine Mission. Sehen wir zu, daß wir das hinbekommen. Wenn wir es bis zu ihrem Sender schaffen, haben wir eine Chance, das alles zu stoppen. Und vielleicht können wir dabei einige von den großen Jungs aus dem Weg räumen."



Du kannst mit dem
"Triad PowerPack™"
upgraden.

Wenn Du die Basis-Vollversion gekauft hast, möchtest Du vielleicht auch das Triad PowerPack erwerben, das diese unglaublichen Extras anbietet:

- Zehn neue, aufregende Comm-bat Level, exzellent geeignet für ein Kopf-an-Kopf-Rennen in einem 11-Spieler-Netzwerk, in einem Modem-Spiel oder bei einem Spiel über ein serielles Kabel.
- Ein Random-Level-generator ("*RandROTT*"), der eine unendliche Anzahl neuer Comm-bat Level erstellen kann, genauso gut aber auch Action-geladene Level für Einzelspieler generiert.
- Für Windows-Anwender: Du bekommst viele tolle Soundeffekte von *ROTT*, die sich als Windows Systemklänge verwenden lassen. Viele der besten *ROTT*-Bilder sind auch so aufbereitet, daß sie als Windows Hintergrundbilder Verwendung finden.

All das gibt es für DM 19,95 Upgrade-Gebühren.

Wichtig: Dieses Upgrade-Angebot bezieht sich nur auf Spieler, die bereits die Basis-Vollversion von *ROTT* gekauft haben.

So! Und so bestellst Du die verbleibenden Action-Level und die Comm-bat Zonen für das heißeste Spiel des Jahres:

1. Vervollständige Deine Bestellung auf der Rückseite, trenne das Blatt an der Perforation ab und falte es zusammen.
2. Lege evtl. die Upgrade-Gebühr in Form von DM 19,95 plus die Kosten für Porto und Verpackung z.B. als Scheck bei.
3. Schicke dieses Bestellblatt und das Geld an die folgende Adresse:

CDV Software GmbH
Triad PowerPack
Postfach 2749
D-76014 Karlsruhe
Deutschland

Du kannst natürlich auch bei uns anrufen: 0721-97224-0 oder faxen: 0721-97224-24



- ☐ **Ja, Ich möchte noch mehr Spass haben; senden Sie mir bitte noch heute die Triad Power Pack CD!**

KÄUFER/ZAHLUNGSMETHODEN (Bitte deutlich schreiben.)

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon: (.....) Fax: (.....)

Versandart (Bitte ankreuzen **X**):

☐ Nachnahme; Kreditkarte DM 10,-

☐ Vorkasse (Scheck; Bar) DM 7,-

☐ Lastschrift DM 7,-

☐ Nachnahme Ausland DM 30,-

Kreditkarte (Bitte ankreuzen **X**):

☐ Visa

☐ MasterCard

☐ AmEx

Kontoinhaber u.

Kartennummer:

Ablaufdatum:

Unterschrift:

SYSTEM INFORMATIONEN

Graphikkarte: ☐ SVGA ☐ VGA

Computer Typ: ☐ Pentium ☐ 486 ☐ 386

CDR 2078

Zwischensumme

DM 19,95

**Versand-
kosten**

Vorkasse 7,- ; Lastschrift 7,-
Nachnahme/Kreditkarte 10,- ;

Rechnungsbetrag

Ort

Datum

Unterschrift



BRAUCHST DU WEITERE TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG?

Als registrierter Anwender von *Rise of the Triad* kannst Du gerne Apogee's technischen Support oder die Tips&Tricks-Abteilung kontaktieren, um Hilfestellung zu erbitten. Rufe einfach zwischen Montag und Freitag (Central Standard Time: zwischen 8 Uhr morgens und 16 Uhr nachmittags = MEZ - 6 Std) die folgende Nummer in den Staaten an: **001-(214) 278-5655**.

Oder schicke ein Fax unter der Nummer **001-(214) 278-4670** - 24 Stunden am Tag. Ziehst Du es lieber vor, zu schreiben, so adressiere Deine Briefe an:

**Apogee Software, Ltd.
Technical Support / Game Hints Department
P.O. Box 496389
Garland, TX 75049-6389
U.S.A.**

Damit Deine Wünsche schneller umgesetzt werden können, halte Deine Registrierungsnummer bereit und halte Dich direkt neben Deinem Rechner auf, wenn Du anrufst. Briefe sollten neben der Registrierungsnummer auch die Systemangaben und die Bezeichnungen der Peripheriegeräte enthalten. Du hilfst sehr weiter, wenn Du ausgedruckte Kopien der CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT beilegst.

Bitte rufe nicht die 800er-Nummer an, um technischen Support zu erhalten, da diese Telefonleitung für diesen Zweck nicht ausgerüstet ist.

Auf den *Rise of the Triad*-Disketten liegt eine Datei vor, die detaillierte Angaben über den technischen Support enthält. Diese Datei heißt *ROTHHELP.EXE*. Wenn Du Probleme dabei hast, *Rise of the Triad* nach der Installation zu starten, schaue bitte in dieser Datei nach, bevor Du Apogee anrufst. Die Datei enthält Ratschläge und Lösungsansätze für die meisten Probleme, die uns unsere Kunden mitgeteilt haben. Außerdem liest Du in der Dateien die letzten aktuellen Informationen, die erst verfügbar waren, als das Handbuch schon gedruckt war.

VIELEN DANK VON APOGEE.

Wir alle hier bei Apogee möchten unsere Freude darüber zum Ausdruck bringen, daß Du dieses Programmpaket erworben hast. Wir haben viel Zeit und Mühe investiert, um diese Software zu entwickeln, und Deine Unterstützung bekräftigt uns in dem Bestreben, auch weiterhin gute Unterhaltungs-Software zu machen.

APOGEE SOFTWARE und CDV SOFTWARE

Apogee Software, Ltd. ist der Verleger von *Rise of the Triad* - und vielen anderen coolen VGA-Actionspielen für IBM-kompatible Rechner. CDV Software GmbH ist autorisierter Distributor der Apogee-Produkte. Um mehr Informationen zu diesen tollen Programmen zu erhalten, rufe **0721-97224-0** an und frage nach unserem Katalog auf CD-ROM.

COPYRIGHTS UND TRADEMARKS

Rise of the Triad © Copyright 1994 Apogee Software, Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.



Limited 90-Day Warranty

CDV Software GmbH warrants to the original purchaser of this computer software product that the magnetic media (Disks) or Compact Disc (CD) on which the software program is recorded will be free from defects in material and workmanship under normal use for ninety (90) days from the date of purchase. This warranty is limited to the Disks or CD containing the software program originally provided by CDV Software GmbH. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties applicable to this product are limited to the 90-day period.

To be eligible for warranty protection, the original purchaser must fully complete and mail the Registration Card to CDV within thirty (30) days of purchase (If the product was purchased directly from CDV through mail order, the product was automatically registered). Failure to send in a completed Registration Card will result in the loss of your warranty protection. CDV reserves the exclusive right to determine warranty eligibility.

If the Disks or CD is found defective within ninety (90) days of original purchase, CDV will replace the item(s) free of charge. After the warranty period, replacement disks will be issued for a nominal fee.

EXCEPT AS SET FORTH ABOVE, THE PRODUCT IS PROVIDED ÒAS-ISÓ, AND NO WARRANTIES OF ANY KIND (INCLUDING IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE), EXPRESS OR IMPLIED, ARE MADE AS TO IT OR ANY MEDIUM IT MAY BE ON. OUR ENTIRE LIABILITY AND YOUR EXCLUSIVE REMEDY IS SUCH REPLACEMENT, AND UNDER NO CIRCUMSTANCES WILL WE PROVIDE ANY OTHER REMEDY FOR DIRECT, INDIRECT, SPECIAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE, INCIDENTAL OR OTHER DAMAGES ARISING FROM IT, INCLUDING SUCH FROM NEGLIGENCE, STRICT LIABILITY, OR BREACH OF WARRANTY OR CONTRACT, EVEN AFTER NOTICE OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. Some states do not allow the exclusion or limitation of implied warranties or liability for incidental or consequential damages, so this may not apply to buyers of the Program. This gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

To receive a replacement:

1. Package the original product media, a photocopy of your dated purchase receipt, and your name and address in protective packaging. If requesting a non-warranty replacement, also include a check or money order in the amount of DM 20,00. Only funds which are payable in DM and drawn against a deutsche bank will be accepted.
2. Return by certified mail or by other suitable means of postage prepaid shipping in which tracking is possible to:

**Triad Replacement,
CDV Software GmbH,
Postfach 2749,
D-76014 Karlsruhe,
Deutschland**



Die Entwickler dieses unglaublichen Power-Spieles

Tom "Is My Eye Red?" Hall, Designer/Produzent

Tom ist Mitbegründer von id Software, hat an *Commander Keen*, *Wxxx 3-D* und *Dxxx* mitgearbeitet, und kam dann zu Apogee, um das "in-house team" aufzumischen. Tom stammt aus New Berlin, Wisconsin, und machte die Note B.S. im Fach "Computer Science" in Madison. Tom hat das Spiel designt und es ist sehr wichtig, daß sich in seinem Eistee weder eine Zitronenscheibe, noch ein Löffel befindet.

Mark "Okay...Everybody SHOOT ME!" Dochtermann, Chefprogrammierer

Mark wurde in Bedford, New Jorsey geboren und machte seinen Abschluß am RIT, während er zugleich die Zeit fand, einen Brustpanzer mit blinkenden LED-Lämpchen zu kreieren. Mark arbeitete für IBM, bevor er den glücklichen fehler machte und zu Apogee wechselte. Er zeichnet verantwortlich für die beeindruckende Spiel-Engine, das Netzwerk-Spiel und die Modem-Codes.

William "Our Weapons are TOO Gone" Scarboro, Programmierer

William hat Computerwissenschaften, Mathematik und ein ominöses Fach namens "Smelly Comestibles 101" am A&M in Texas studiert. Nahrung treibt ihn an und so ißt er Pasta, Eier und Bohnen - morgens, mittags und abends. Er versucht sich zwischen seinen Programmiersessions (komplexe Bewegungsstudien) als angehender Profi-Fitnessberater.

Jim "Wicked Dose", Programmierer

Unser Meister der Soundeffekte stammt ebenfalls aus New York - Binghampton, um genau zu sein. Er hält das Spiel für "wicked cool" - verdammt gut. Er ist nach Berkley gegangen, um dort irgendetwas über Tontechnik (Musical Engineering) zu lernen, dann wechselte er auf ein ganz anderes College, um Computerwissenschaften zu studieren. Er mag Eno, Root Beer und The Tick - aber nicht unbedingt in dieser Reihenfolge.

Stephen "Mr. Explosion" Hornback, Artist

Steve kommt aus Ohio. Nachdem er an *Duke Nukem* und *Cosmo* gearbeitet hatte, wurde er von Apogee als Hauszeichner eingestellt, sobald das Unternehmen richtig in die Füße kam. Er fährt einen kleinen Nissan 300ZX und ist verantwortlich für die Mauern, die Feinde und natürlich - die Explosionen.

Susan "Terrified of Left Turns" Singer, Artist

Ein weiteres Crew-Mitglied aus New York (Levittown). Susan hat am Intro von "Pee Wee's Playhouse" mitgewirkt. Wenn sie nicht gerade Klassen übernimmt und unterrichtet, entspannt sie sich, indem sie noch mehr Klassen übernimmt. Sie hat die Texturen gemacht, die Gesichter und - alle Frauen im Spiel.

Chuck "Chuck" Jones, Artist

Chuck Jones ist nicht DER Chuck Jones, aber er ist ein sehr talentierter Zeichner aus Dallas. Chuck hat in einem Tätowierladen gearbeitet und besitzt eine Kollage mit Fotografien von all den Körpern, denen er sein Tattoo aufgedrückt hat. Er hat die "Game over"-Sequenzen und die breiten Türen entwickelt.

Die Entwickler dieses unglaublichen Power-Spieles Teil 2

Diese talentierten Leute haben uns aus den verschiedensten Gründen verlassen. Sie werden uns fehlen!

Nolan "Donut" Martin, Programmierer. Hat die Menüs gemacht und die Setup-Routinen entwickelt.

Tim "Sony" Neveu, Artist. Machte die Killerwaffen, das Intro und die Filmsequenzen am Ende des Spieles.

Weitere Mitarbeiter

Wer hat all diese verrückten Level entwickelt? Nun, Tom war es - zusammen mit diesen Jungs:

Joseph "Building Climber" Selinske. Hat viele Kampflevel gestaltet, ißt Sashimi.

Joe "D. Fish" Siegler. Hat Level gestaltet, auf seine Katze Flash aufgepaßt und den *Roten Zwerg* im Auge behalten. Marianna "Harem Girl" Vayntrub. Arbeitete an neuen Spieleleveln, an Kristis Stuhl und - an Mark.

Hausmusiker

Lee "Rainbow Lake" Jackson. Hat die Musik geschrieben.



Von oben links aus gesehen:

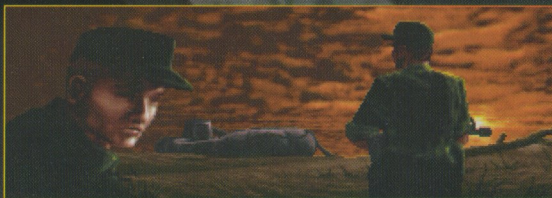
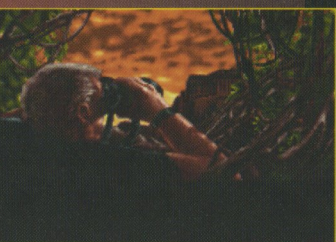
Stephen Hornback
Chuck Jones
Mark Dochtermann
Jim Dose
William Scarboro
Tom Hall
und
Susan Singer

STORY

You are a member of the HUNT, the top secret High risk United Nations Taskforce, sent on extremely covert operations to possible trouble spots outside the three-mile boundary waters of member countries. You are on a routine reconnaissance mission on San Nicolas Island, located in the Pacific twenty miles west of Los

Angeles. Your team is investigating possible cult activity in an old monastery, when suddenly troops pour out of nowhere! In the distance your

b o a t explodes. Just before your radio goes to static, you hear desperate newsmen describing the systematic destruction of Los Angeles.



An escaped prisoner informs you that a pyrotechnics expert and a rich movie studio head have joined forces with the Oscurido cult. Their plan: kill millions of innocent people for the glory of their master, El Oscuro. Having no other escape route, the HUNT heads into the monastery, taking the only course of action left: stop the Oscuridos or die trying.



TABLE OF CONTENTS

Table of Contents	35
Site Licensing	36
Installation	37
Navigating the Menus	40
Starting a New Game	40
Objective	40
The Game Screen	41
Items in the Game	42
Weapons	42-43
Healing Items	44
Life Items	44
Dangerous Items	45-46
Useful Items	46-47
Armor Items	47
Powerups	48
Our Cast: Heroes of the HUNT	49
Villains	49
Comm-bat™	52-53
Hints	54
Special Features	55
Controlling the Action	56
Cheat Codes	57
The Real Story	58
Upgrade Offer	59-60
Technical Support	61
Warranty	62
Behind the Scenes	63

PLEASE DON'T MAKE ILLEGAL COPIES OF THIS SOFTWARE

Rise of the Triad was produced through the efforts of many people. Everyone along the line relies on sales of the program for their living. Help preserve jobs by honoring the copyright of the program. Don't make illegal copies for others who have not paid for the right to use the program.

This program is protected by federal and international copyright. To report copyright violations to the Software Publishers Association call **+1-800-388-PIR8** or write:

Software Publishers Association
1730 M St. NW Suite 700
Washington, DC 20036-4510
Fax: +1-202-223-8756, U.S.A.

SYSTEM REQUIREMENTS

Rise of the Triad (ROTT) requires an IBM™ or 100% compatible 386 DX-40 or better computer with 4 Mb RAM (a 486 with 8 Mb and local bus video recommended), a VGA graphics card, and 20 Mb free space on a hard disk drive. Joystick, Cyberman™, Space Player™, mouse, and Gravis GamePad™ are optional. ROTT supports any of the following sound cards (or a 100% compatible): Sound BlasterPro/16™, AWE32™, AdLib™, WaveBlaster™, Roland Sound Canvas™, Gravis UltraSound™, Ensoniq SoundScape™, ProAudio Spectrum™, Logitech Soundman 16™, Disney/Tandy Sound Source™, and any General MIDI™ device. The use of a sound card is recommended.



FOR NETWORK PLAYERS: SITE LICENSING

When playing a multiplayer game (via network), each player must have a registered (legally purchased) copy of the game, unless everyone is playing the shareware version, which is free to "test drive" for 30 days.

Any player who is playing with an unregistered copy of *Rise of the Triad* (ROTT) is violating software copyright laws and should contact Apogee immediately to register the copy (copies) or purchase a site license (see next paragraph), or delete all ROTT files on the system and recording media.

Apogee provides two ways to play multiplayer network games legally: (1) Each player must have a registered copy of the game. (2) A site license must be purchased from Apogee which allows up to the maximum number of players to play a single network game on a single system at a time. Call +49-721-972-240 to order your site licenses.

A site license costs DM 179,95. (Sorry, there is no discount price if you've already purchased *Rise of the Triad*.) Here's what you get if you buy a site license:

- A new CD-ROM copy of ROTT specially designed for network play.
- 10 Additional Comm-bat™ levels.
- Eleven command cards for quick reference.
- A signed lifetime Site License Agreement from Apogee for *Rise of the Triad* which gives you the right to play up to the maximum number of players per game, on a single networked system.

INSTALLATION FROM DISK

To play *Rise of the Triad*, you must first install the game. The program's installation utility will place all of the necessary files on your hard drive. To install the game, follow these simple instructions.

1. Before installation, make backup copies of the original floppy disks and store them in a safe place. Use the backups to install.
2. Place Disk 1 into the appropriate disk drive. Type the letter of the drive followed by a colon and press the ENTER key. Example: A:<ENTER>.
3. Type INSTALL and press the ENTER key.
4. Follow the instructions in the installation program.
5. After installation is complete, type SNDSETUP and press the ENTER key to configure your sound and music.
6. Once the sound setup is complete, type ROTT and press the ENTER key to play the game.

INSTALLATION FROM CD-ROM

Place the CD-ROM into the CD-ROM drive. Type "D:" or "E:" depending on the drive selected, and type STARTE and press ENTER key

Note: With the CD-ROM version of ROTT, the game can be installed on the hard drive. However, in order to play the game the CD-ROM must be in your CD drive.

When starting, you will see a lovely introduction sequence. Once you have seen all you want to see, press a key. You will be whisked away in extreme comfort to the Main Menu. This is where everything starts to get interesting.



NAVIGATING THE MENUS

Rise of the Triad (ROTT) has not been called one of the most user-friendly games ever for nothing. Complete control has finally been put into the hands of the gamer. Through ROTT's Main Menu, you can adjust almost anything in the game to fit your needs.

NEW GAME

If you choose a new game, you will be asked which of the five characters you would like to be. Your choice will determine how many hit points you have, how fast you can run, and how accurate you are with certain weapons. (For more information, see the "Our Cast" section on page 15 and the "Starting a New Game" section on page 6.) After a brief intro, the game will begin.

COMM-BAT™ GAME

If you have a modem, a network, or a serial cable, you can play ROTT against your friends! To choose this item, you must already have connected to your buddies by running the SETUP program from DOS. Whoever is the "MASTER" (the one who called, or the one who ran their program first) gets to choose the Battle Options. Each player gets to choose what character they would like to use in the Comm-bat™ Zones. (See more about this in the "Comm-Bat™" section on pages 18-19.)

SAVE GAME

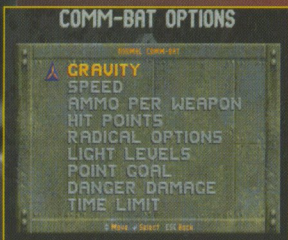
You can save your game *anywhere* in a level. If you haven't started a game, this option will be dimmed, and thus not selectable. Your saved game is stored with a picture of where you were, with the episode and area number that you were in. All you need to do is type a name or description of the game to be saved, and press the ENTER key.



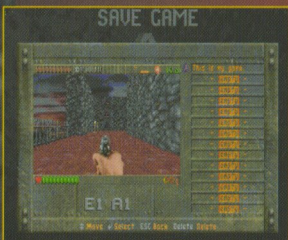
MAIN MENU



SELECT PLAYER



COMM-BAT™

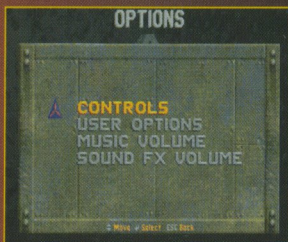


SAVE GAME

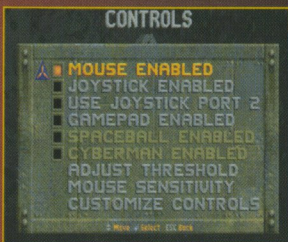




RESTORE GAME



OPTIONS



CONTROLS



USER OPTIONS

RESTORE GAME

You can resume a previously saved game with this option. When restoring a game, you are shown a still shot of where you were when you saved that game.

ORDERING INFO

Find out about Apogee's easy game ordering information for *Rise of the Triad*.

OPTIONS

There are four selections here:

CONTROLS

You can choose what input devices you would like to use, and reconfigure them to what you prefer. There are three strange items here:

Adjust Threshold

This is how far you can move from center before the input device says, "Okay, let's move."

Mouse Sensitivity

You can move wildly or very little.

Customize Controls

Change what keys or buttons you use.

USER OPTIONS

This is an interesting section—under user options, you get to modify the game to suit your needs. You can change eight different things:

Auto Detail

If you want the game to automatically adjust the detail levels so the gameplay continues to run fast, choose this option.

Double-click Open

For the players of other 3-D games, we stuck in a double-click open. Use it if you're used to it.

Light Diminishing

Is the game "just too dark"? Turn this off and all the areas will be brightly lit.

Bobbin'

If the gun bobbing makes you sick, turn this off. However, it won't stop shrooms mode.

Floor and Ceiling

If you are using a slower computer, you can choose not to draw the floors and ceilings; this will speed up the game.

Menu Flip Speed

Some people like to watch the menu flip, others just want to blaze to the next menu.

Detail Levels

Choosing a lower detail level will speed up the game if you're on a slower computer.

Violence Level

Because of the growing concern with the amount of violence in games, Apogee once again leads the way with another industry first, a violence level adjustment option.

*You can now control how much blood you see in the game, from **None** to **Excessive**. If you enter a password, everyone else will be locked out from changing the violence level. This is provided for the convenience of parents.*

Note: You cannot change the violence level while in a game. You must end the game first.

MUSIC VOLUME/ SOUND FX VOLUME

These user options are used to adjust the volume levels of the music and sound effects.

VIEW SCORES/END GAME

If you are not currently in a game, this option allows you to view the current high scores. Otherwise, you'll have the option to end your current game.

BACK TO DEMO/BACK TO GAME

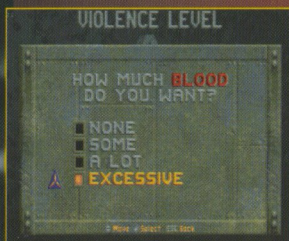
If you're not in a game, and you'd like to see the demo loop again, choose this. If you're playing a game, you can return to it by choosing this option.

QUIT

Now that you've had your daily dose of death and destruction, use this option to quit back to boring reality.



USER OPTIONS



VIOLENCE LEVEL



VIOLENCE LEVEL ON NONE

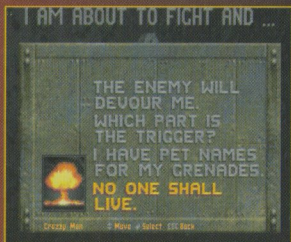


VIOLENCE LEVEL ON EXCESSIVE





SELECT PLAYER



DIFFICULTY SCREEN



LOADING SCREEN

STARTING A NEW GAME

After selecting New Game from the Main Menu, there are several options which must be chosen in order to start a new game. The first screen is the Select Player screen.

Select Player

In order to increase the playability and choices for the gamer, we designed *ROTT* with the option of five different characters to pick from. Each character has his/her own individually unique strengths and attributes. No two are exactly the same.

This is not a RPG, however, *ROTT* does allow you the ability to play as a character that has a personalized history and even an individual personality. Thus giving you, the gamer, an option to pick someone who represents you better than the ever-popular *generic* player.

Difficulty

Next, you must select the difficulty of the game. There are four skill levels to choose from. The different skill levels determine how quickly you are hurt, how many opponents are on a level, the skill levels, and how easy it is to see secret walls!

After these selections have been made, the loading screen will be displayed while your system prepares the level. Then the game, and your demise, will begin.

OBJECTIVE

With the boat gone and no means of escape, it's clear that this routine recon mission has suddenly taken a turn for the worse, and you now find yourself in a desperate situation. With no time to spare, and the balance of the free world resting in your hands, there is only one thing to do—blaze your way through the monastery. By seeking out and destroying this deranged cult, maybe you can save the world. And who knows, you might even live to talk about it. (We know this is cliché, but you folks don't care about story do you?)

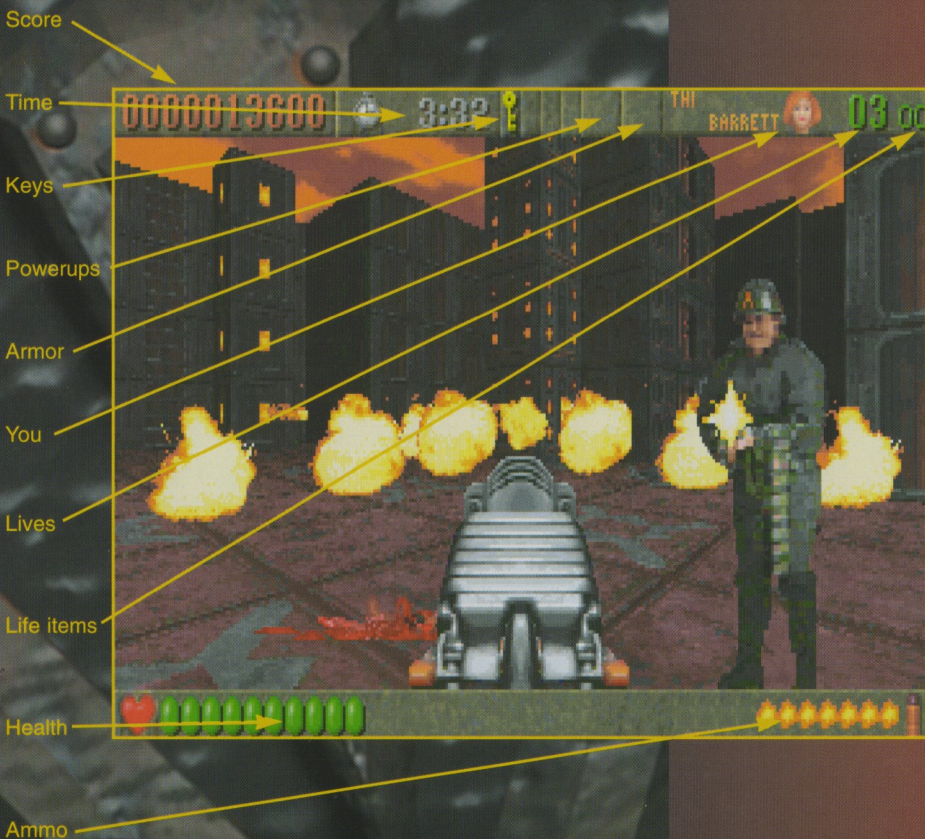
THE GAME SCREEN

Information Bar (Top of Screen)

The Information Bar displays how many points you've earned, how long you've been in the current area you're exploring, which keys you have, plus powerups and armor. On the right is a picture of your character, how many lives you have left, and how many life items you have collected. (When you've collected one hundred life items, you get a free life.)

Status Bar (Bottom of Screen)

On the Status Bar, we have two things: your health, which is displayed on the left; and pictured on the right is the ammo you have remaining for your current missile or magical weapon, with the infinity symbol displayed for bullet weapons.



ITEMS IN THE GAME

Simply walk over an item to collect it. Items in the game come in four categories: weapons, healing, dangers, and useful items.

WEAPONS

There are 11 different of weapons you can get in *ROTT*. Of these, there are three kinds: bullet weapons, missile weapons, and magic weapons. Let's take a look at them, shall we?

BULLET WEAPONS

Pistol (Press "1" to activate.)

You don't have to collect bullets in this game.

Ammo: Infinite

Dual Pistols (Press "2" to activate.)

Two guns at once. Double your pleasure, double your fun! This'll "Woo" them to your side.

Ammo: Infinite

Machine Gun (Press "3" to activate.)

Once you have this, low guards are not a problem.

Ammo: Infinite

MISSILE WEAPONS (Press "4" to activate.)

Oh, man, do we have the missile weapons.

Missile weapons automatically upgrade. You can switch back to the bullet weapons by pressing INSERT (you may also customize this). You can carry only one missile weapon besides the three bullet weapons, and you can also drop your missile weapon by pressing the DELETE key.

Bazooka

Your basic straight shooting missile-firing weapon. Always a fun way to toast *Triad* terrorists terminally.

Ammo: 10 Per Weapon

Firebomb

This explodes in a big X of fireblasts, shaking the very ground you walk on. Not for close quarters.

Ammo: 5 Per Weapon



Heat-seeker

Will lock in on any heat source and head towards it. Handy for surgically picking off baddies.

Ammo: 7 Per Weapon

Drunk Missile

Five missiles fly out with no clue of where they are going. **Ammo:** 7 Per Weapon

Flamewall

As soon as this missile hits the ground, a wall of flame springs to life and burns enemies to cinders. **Ammo:** 5 Per Weapon

Split Missile

Hold down the fire button and two heat-seeking missiles fire. Let go, and they split off at 45 degree angles, plus the missiles both heat seek once split. **Ammo:** 7 Per Weapon

MAGIC WEAPONS

Two very powerful weapons exist in the game, borne of the magic of El Oscuro.

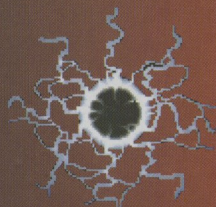
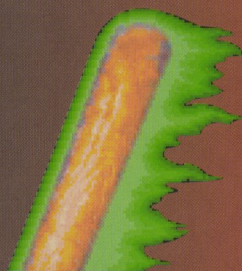
Excalibat

When one of the ancient staff-creating spells called for a length of wood, all the Oscurido minions could find was a baseball bat. Now it's an enchanted baseball bat. You can bat around your enemies, which is pretty cool. But it has a secret power, if you can only unlock it.

Ammo: Infinite Swings and 10 Excaliblasts

Dark Staff

This is an incredibly powerful weapon. Little stops it, except thick walls. It destroys virtually everything in its path. A kinetic energy sphere, bristling with wild blue magic, shrieks toward your enemies. **Ammo:** 7 Per Weapon





Guard Gruel

10 Hit Points.



Priest Porridge

20 Hit Points (Cold) and 50 Hit Points (Hot).



Small monk crystal

10 Hit Points.



Large monk crystal

50 Hit Points.



Healing basin

Random number of Health Points
(at least 25; up to 100).



LIFE ITEMS

Collect 100 life items, and you get a free life. Life items come in denominations of one, five, ten, and twenty five. Collect them all!



1Up

This gives you another life, or another death, depending on if you're an optimist or pessimist. However, if your health is less than 75%, this will not give you a life, but will give you full health.



3Up

This gives you three lives. However, if your health is less than 75%, this will only give you two lives and full health.

DANGEROUS ITEMS

The environment in *ROTT* is not static. You will encounter many things to turn and run from!

Rolling Boulders

You got the idea, Pancake Boy!

Crushing Cylinders

If you are between one of these and a hard flat surface, well, let's put it this way—you'll have to untie your shoe to see the enemy.

Gun Emplacements

There are two kinds of gun emplacements. One kind senses when you are near, then rises and shoots at you. The other kind shoots in four directions as soon as you're near.

Firechutes

These launch fireballs across the room, which tend to interfere with one's traversal from one side to the other.

Firejets

Whether on the floor or ceiling, these guys blast a jet of fire into the air. To anyone standing by them, it ain't the humidity, it's the heat. Some firejets also move on tracks.

Gas Grates

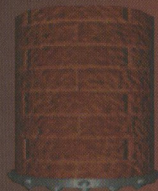
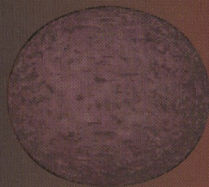
Activated by a switch or a touchplate, these grates spew out poisonous green gas for an uncomfortable length of time. You cough, you lose health, and so on—unless you had the forethought to pick up a nice gas mask along the way.

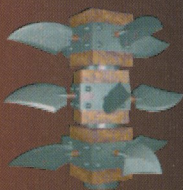
Heat Pits

Filled with fiery lava, these really hurt to walk over. Anyone with sense wouldn't walk over them, but then anyone with sense wouldn't have tangled with a bizarre blood cult, now would they?

Pit Traps

They look like the floor, but walk over them and *crack-blump*, you have less health than you did.





WANDERWALLS



FIREWALL



Spinblades

Big, solid, spinning, covered with razor-sharp blades. Need we say, "don't run into them?"

Stabbers

Big circular racks of sharp spears, whirling out of the floor or ceiling. Note the little chunks of red matter on them. Beware!

Spinblade Stabbers

Okay, you've read the previous two. Combine them. 'Nuf said.

Moving Walls

As if the shooting guards weren't enough, there are WanderWalls that are out to get you.

Firewalls

They might look nice, but we would not advise leaning on them. Firewalls are as the name implies: they are hot, they often can move, and if you make contact, they will fry you like a chicken.

USEFUL ITEMS

There are some useful items in the lair of the *Triad*.

Bonus Barrels/Crates

Who knows what they contain? Healing, weapons, life items? Blow 'em up and take their contents. Crates are full of TNT; they explode and hurt enemies near them.

Pushpillars

You can push some pillars out of the way, by pressing the SPACEBAR. Or in the way, if you want. Some can only be pushed in one direction. Real puzzle-building stuff.

Gravitational Anomaly Disks

Gravitational Anomaly Disks are massively useful, and they're everywhere! You'll see them as elevators (EGADs), bridges, sky trains, stairs, ledges, and more. A combination of Darian's technical wizardry and El Oscuro's wizardly wizardry, they are quite helpful. Ride them, stand on 'em — disk-over all sorts of possibilities!



Keys

There are three regular keys: gold, silver, and iron. There are locked doors that they open, which have the same symbol as the key's ring. And there is a rare fourth key, the Oscuro Key. You never need an Oscuro Key to finish a level, but you can bet whatever it hides is very valuable.

Switches

Flip them, by pressing the SPACEBAR. They probably do something. If it's bad, well, at least you tried. Some switches are up on a pole, so you have to get up there somehow to flip them.

Jump pads

Jump pads are pneumatic launchers that chuck you up into the air. Some jump pads work only once, and some fire at intervals, so you have to stand on them and wait.

Touchplates

Some floors have secret touchplates installed in them. They appear as dark areas on the floor.

Elevators

They will shuttle you to some other place in the level. Press the SPACEBAR to activate.

ARMOR ITEMS

Three armor items help you out a lot. Get them whenever you see them. They are time limited.

Bulletproof Vest

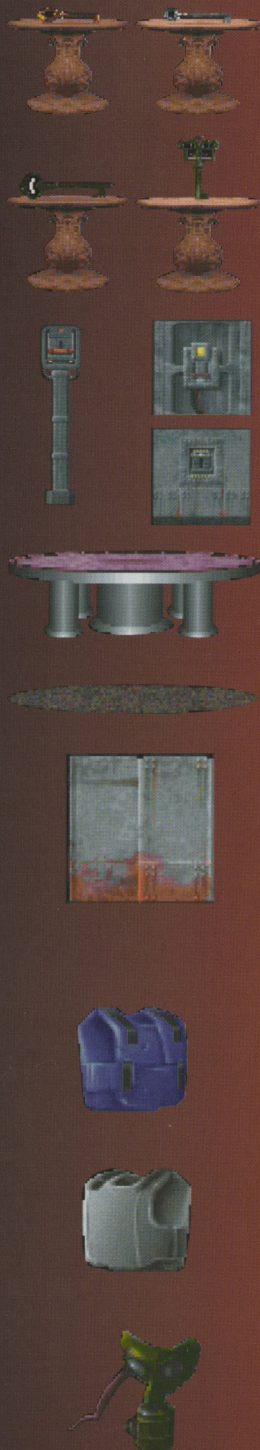
Bullets do not hurt you when you wear this. However, missile weapons can still kill you.

Fireproof Vest

Made of asbestos and other itchy, fire-retardant materials, this vest helps protect you from fire and explosions. However, bullet weapons can still kill you.

Gas Mask

If you flip a switch or step on a touchplate and hear "Release the gas!", I hope you have one of these. Otherwise, a lot of coughing, unstoppable tears, and agonizing green pain will ensue.





POWERUPS

There are six powerups. They significantly (but temporarily) change your abilities. How? Read on!

God Mode (30 Seconds)

Being eight feet tall, glowing, invulnerable, and able to disincorporate people and utterly destroy objects at your slightest whim has its advantages. [Editor's Note: this is not Jehovah, God, Allah, or any other god. This is a game. Get a grip.]

Dog Mode (30 Seconds)

Okay, two feet tall, furry, invulnerable, nasty bite, vicious bark. Trained well enough to open doors and go on the paper. Discover the secret BarkBlast!

Mercury Mode (30 Seconds)

Put on them crazy magic winged boots and run like the wind or fly into the air by pressing the Spacebar.

Elasto (15 Seconds)

Imagine you're a superhero who can turn into magical rubber and bounce off of anything. Okay, now imagine you're not invulnerable, and stuck in a bunch of narrow corridors with horrible environment dangers all around you. Not so tough now, huh?

Shrooms (15 Seconds)

Do not do shrooms. Your vision will wander sickeningly. The walls will start wiggling. Everyone will start glowing. Winners don't do shrooms. [Editor's Note: this is a powerdown in the game. It is not a real drug. It does bad things. If you're worried that little Johnny will want to try them, this will convince him never to do anything of the sort, it's that repulsive. And this is not reality. Once again, please get a grip.]

Random

Run into this and you never know what you'll get. For the desperate, or the thrill-seeking.

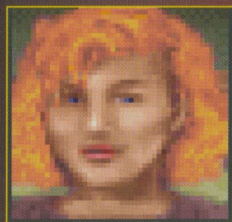
One note: To make things somewhat fair, you can still plummet to your awful death off any mountain if you're in God Mode or Dog Mode.



Our Cast: Heroes of the HUNT

Thi Barrett

AGE: **22** HAIR: **Red** EYES: **Blue** SKIN: **White** HT: **5'6"**
SPEED: **Fast** ACCURACY: **Good** HIT POINTS: **Avg.**
Scottish. Thi (pronounced "tee") is stout, but gorgeous. A toss of hair tends to fall over her forehead. Straight-laced. Medal in unarmed combat.



Taradino Cassatt

AGE: **29** HAIR: **Blonde** EYES: **Blue** SKIN: **Tan** HT: **6'1"**
SPEED: **Med/Fast** ACCURACY: **Good** HIT POINTS: **Avg.**
European Mix. Fit and powerful, Cassatt is the son of jetsetters who found a direction in life in the armed forces. Looks like a serious-minded beach bum.



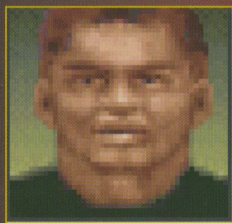
Lorelei Ni

AGE: **27** HAIR: **Black** EYES: **Brown** SKIN: **Olive** HT: **5'4"**
SPEED: **Fast** ACCURACY: **Excellent** HIT POINTS: **Low**
Chinese. Fiercely competitive. Won troop boxing championship. Intense eyes. Scar on shoulder from rock-climbing accident. Once married and soon divorced.



Doug Wendt

AGE: **34** HAIR: **Black** EYES: **Brown** SKIN: **Brown** HT: **6'3"**
SPEED: **Med/Slow** ACCURACY: **Good** HIT POINTS: **Tons**
African-American. Impressive and large, Wendt wouldn't win the 100-yard dash, but he can take hellacious damage. Tends to be insubordinate to book-following superiors. Lost last joint of right ring finger. Likes fighting with bullet weapons.



Ian Paul Freeley

AGE: **37** HAIR: **Brown** EYES: **Green** SKIN: **Tan** HT: **5'11"**
SPEED: **Medium** ACCURACY: **Good** HIT POINTS: **High**
Euro-Mediterranean Mix. Seen as a dangerous person, Freeley likes to release his aggression through the readily-available high-powered firearms. Frizzy brown hair seems to explode and fall to the side of his head. Greco-Spaniard by heritage. Not overly concerned with his appearance, Ian is swarthy but unkempt.





VILLAINS

A lot of people and things want to kill you, so perhaps you'd like to know who you're up against.

Episode One: APPROACH

Low Guard

The grunt of the Oscuridos forces: they shoot, and when it's time to "ask questions later," they shoot some more. (Male and Female)

High Guard

Armed with the old MP40 machine gun, these fellows enjoy perforating the enemy.

Overpatrol

Be careful around this enemy: they'll trap you in a net, then shoot you dead.

Boss

"General" Darian. The pyrotechnics wizard himself, now sporting the title of General, has plenty of tricks in store for you, including racks of stabbing spears, and a big bad bazooka!

Episode Two: MONASTERY

Lightning Guard

Trained for speedy maneuvers, watch out for lightning guards—they'll steal your stuff! Armed with a pistol. Once killed, you get your stuff back.

Strike Team

Tough and resourceful, these acrobatic guards won't stay still—they continually tumble out of the way of your attacks!

Triad Enforcer

Big, bad, and wearing black, the Triad Enforcers wait on you with a big chain gun, then have the nerve to throw grenades at you! Jeez!

Boss

Sebastian "Doyle" Krist. Watch out for the former head of Triad Pictures—he's insane and heavily armed. He flies towards you in his battle throne, firing missiles and ramming you. Try and attack him! You'll see what happens!

Episode Three: CAVES BELOW

Patrol Robot

Forever patrolling the halls of the monastery; one sound and you'll have some high-speed visitors pummeling your chest!

Ballistikraft

Indestructible, double-attacking iron cylinders of death. Slow, but extremely deadly.

Boss

NME, the Nasty Metallic Enforcer. A huge robot guard constructed as the last guard of El Oscuro's Lair. Oh so deadly. (*We even have trouble beating this guy.*)

Episode Four: THE SLOW AND THE DEAD

Death Monk

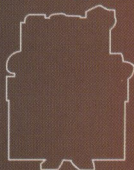
These undead folks walk toward life sources and try to drain them of their energy. Tough to kill.

DeathFire Monk

These monks like their prey cooked before they feed, so they will blast you with fireballs.

Boss: El Oscuro, the Dark

The dark ancient force worshiped by the Oscuridos. With many magic attacks and awful surprises, you'll be dead twice before you notice your body is vaporized.



COMM-BAT™

In *Rise of the Triad*, you can play games over your modem, network, or serial cable. For advanced features of Comm-bat™ setup and play, please run the ROTTHELP.EXE program.

Starting Serial Play

For serial play, connect your computers. Run SETUP. Choose the correct serial port and run a serial game.

Starting Modem Play

Run SETUP. Choose Modem Game. Choose Change Modem Setup. Select your modem, type, and its setup.

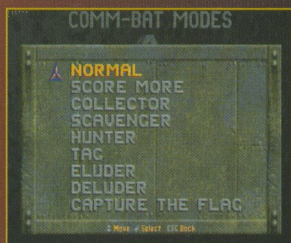
Choose Manual Dial and enter your friend's number. If you have entered that number in the Number List and set it to Default, you can simply choose QuickDial Default Number. Once connected, you can follow the MASTER OF CEREMONIES text in the Starting Network Play section.

Starting Network Play

While future versions may have player/servers, *ROTT* requires a separate computer to act as the server for all the players. This is so no one is slowed down by the server functions (making the game unfair), and also so no computer is required to have 16 Mb of memory (which it would need if it kept track of the data for 11 players and the game.)



SETUP PROGRAM



COMM-BAT™ OPTIONS

Starting The Server

Run SETUP. Choose Network Game. Select the *Launch as Server* option, now choose the number of players that want to play and press Enter.

Starting The Clients (Players)

Run SETUP. Choose Network Game. Choose *Launch As Client*. Once the server finds all the people (and it will ridicule the people who are slow to enter), you can press a key and the game will start.

Master of Ceremonies

Whoever launched first will now be the "Master". Once everyone has selected a player and uniform color, the Master gets to choose the Comm-bat™ level, options, then Play Game, or Play Team Game. You can play a game to completion or the Master can press ESC and then "Y" to quit, and that game will end. Any other players can simply leave the game at any time by pressing ESC and then "Y".

In the game, press TAB to see everyone's "KillCounts." The list is actively sorted. (Except in Hunter—the person being hunted will be displayed in the upper left hand corner, so you know who you are looking for!)

REMOTE RIDICULE™

If you have a microphone hooked up to your SoundBlaster, make sure it is set up, then hold F12 and speak in the microphone. What you say will be heard on everyone else's computer! Otherwise, press F1-F10 to play the preset sounds.

Messages

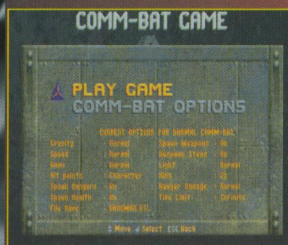
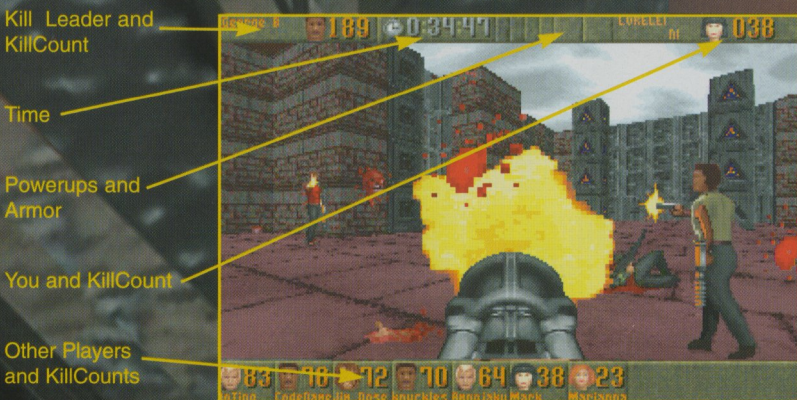
To type a message to everyone, press "T". You can send directed messages by pressing "Z", entering the message, and pressing ENTER. A list of all the other players will appear on the screen. Press the number of the player you'd like to send the message to.

For message macros, press "T" or "Z" to choose everyone or directed, then F1-F10 to select your macro string.

These are the barest rudiments of getting Comm-bat™ running. Please run the ROTTHELP.EXE program for a more detailed explanation.

THE GAME SCREEN (NETWORK)

On the status bars for Comm-bat™, we have five things: On the top left, the KillCounts leader is pictured with code name and current score; in the center, time and powerups; pictured on the right is your mug with your code name and current KillCount. On the bottom status bar in Comm-bat™ mode, all players are pictured with code names and each individual's current score.



COMM-BAT™



SOME OF THE COMM-BAT™ OPTIONS



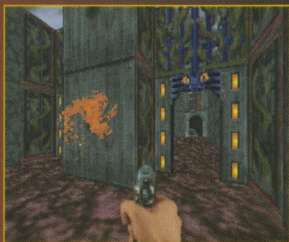
HINTS (Read at your own risk)

If you're having trouble and don't mind having surprises spoiled, here's the section for you. The following are little tips that once you know them, getting through *Rise of the Triad* becomes a lot easier.

- To pick something up, jump on a jump pad, or activate a touchplate, just run over it.
- Bosses can't be hurt by bullet weapons—only missile weapons.
- On easier difficulty levels, pushwalls are visible as slightly darker walls.
- You can see touchplates on the floor fading in and out.
- If you are having an extremely hard time locating touchplates, try turning the floors and ceilings off.
- The first boss, General Darian, can't stab you if you're standing under a light. There is a way to stop him stabbing. After that, if you can cover most of his escape routes, you can finally fight him on even ground. You may need to get into his room to finish your task first.
- You can heat up the Priest Porridge by firing a missile weapon near it, causing an explosion, and thus making it more helpful.
- Panes of glass break when shot. What if you run through them?
- Find the statue with the knife. You will need it when the Overpatrol guards throw their nets on you.
- If you can not find the knife, try shaking or moving from side to side in order to dislodge the net.
- If you're in trouble, save often. (You'll be in trouble a lot, believe me.)
- To finish a level, you either have to exit through the exit arch, or kill the boss.



NORMAL EXIT ARCH



SECRET ARCH

- There are several secret objects throughout the game. Pick these up for big bonuses.
- There are some secret levels which you have to go through a secret arch to get to.
- You can walk on top of pillars, spinblades, and fences.
- All gas switches have a gas mask hidden somewhere in the area.
- You can save missile ammo by luring guards into the line of firechutes or WanderWalls.
- BE CAREFUL with the Firebomb in close areas.
- Bonus Barrels have a gray Triad plaque on them. Normal barrels have a blue one.
- If you aren't in No Violence mode, you can distinguish Sneaky Guards from regular guards, because they don't have blood on them.
- Some pushwalls are hidden behind things you can destroy, and some are only pushable from up on platforms.
- On the first level of Dark War, there is a touchplate to the right before the first door. It opens room with health and an MP40 in it.

SPECIAL FEATURES

Jump Pads

One of the many unique things in *ROTT* are the jump pads. These pneumatic launchers are a key element in clearing almost every level. If there is a jump pad in the area, rest assured that it was placed there for a reason.

The Oscurido cult has used its evil magic to suspend objects in the air such as weapons, powerups, health items, and Gravitational Anomaly Disks—to name a few. Often jump pads are placed near items that are in the air.

Statue With Knife

The knife is a very useful item when facing the Overpatrol guards. When making your way through the monastery, you will locate the golden statue with the knife. Walk up to it and remove the knife. When a net is thrown on you, the knife will automatically appear. Press Fire to use it. (You can not use the knife to cut anything other than the net.)

Aiming Up and Down

Combining aiming a weapon with the added feature of looking up and down creates a deadly combination. By pressing the HOME key to look up and the END key to look down, the gaming possibilities are now endless. (Press the PgUp or the PgDn keys to automatically recenter.)

Imagine walking along a catwalk, sixty feet up, and aiming a heatseeker down at your enemy... Or how about lobbing a flamewall over a wall into a room of unsuspecting guards? These are just a few of the things that can happen in *ROTT*.

Automap

To help with your bearings in *ROTT*, the game is equipped with an Automap. Press the TAB key to activate a top down map of everything you've seen to date. PgUp and PgDn will zoom in and out of the map, in the current level.



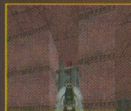
JUMPING TO GET AN OBJECT



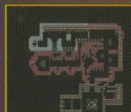
STATUE WITH KNIFE



FIND THE STATUE



AIMING UP AND DOWN



AUTOMAP



CONTROLLING THE ACTION

You can play *Rise of the Triad* by using a joystick, gamepad, mouse, Cyberman™, Spaceball™, or the keyboard. The following outlines the player input actions and the functions they control:

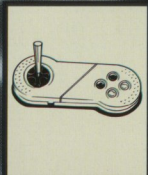
KEYBOARD

Up Arrow	Run forward
Down Arrow	Run backward
Left Arrow	Left turn
Right Arrow	Right turn
Alt + Arrow	Strafe according to arrow direction
Spacebar	Use objects and open doors
Ctrl	Fires the selected weapon
Enter,INS	Switch between bullet and missile weapon
Backspace	Turn 180°
RShift + Arrow	Run/Turn faster
Tab	Enter Automap
Pg Up	Look up (center aiming up or down)
Pg Dn	Look down (center aiming up or down)
Home	Aim up
End	Aim down
Pause	Pause game
Comma/Period	Strafe left/right
Delete	Drop current missile weapon
+/-	Change view screen size
#'s 1-4	Weapons (1-3 are bullet weapons, 4 is the missile weapon)
F1	Help
F2	Save game
F3	Restore game
F4	Sound/Music/Controls menu
F5	Low/Medium/High Detail
F6	Quick save
F7	Messages on/off
F8	End game
F9	Quick load
F10	Quit
F11	Gamma correction (Change light level for game play)
F12	Boss key (Here comes the boss)—Put up fake screen!
Comm-bat™ Options	
F1-F10	RemoteRidicule™ using the preset sounds
F12	Hold down and speak through your microphone
T	Type a message to everyone
Z	Send a direct message to a certain person
Tab	See everyone's KillCounts



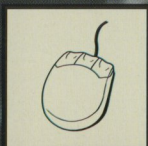
JOYSTICK

Movement	Running direction
Button 1	Fires current weapon
Button 2	Use objects and open doors



GAMEPAD

Movement	Running direction
Button 1	Fires current weapon
Button 2	Sidestep
Button 3	Use objects and open doors
Button 4	Run



MOUSE

Movement	Running direction
Button 1	Fires current weapon
Button 2	Sidestep
Button 3	Use objects and open doors



SPACE PLAYER

Movement	Running direction
Button 1	Use objects and open doors
Button 2	Automap
Button 3	Fires current weapon
Button 4	Aim button
Button 5	Switch weapons



CYBERMAN

Movement	Running direction
Button 1	Fires current weapon
Button 2	Sidestep
Button 3	Use objects and open doors

CHEAT CODES

Are you having a little trouble? Hey, we designed the levels and wrote the code; we know how hard *ROTT* is. However, we are not totally sadistic; we have hearts. *We're not monsters, for God's sake!*

Well, before you find yourself out shopping for a new keyboard due to frustration, take a moment and reflect on the reason you're playing a game in the first place, *to escape reality and to relax.*

Okay, if you find yourself being challenged, and *feel the strong need to cheat*, type "\BUM" to receive a few hit points and a few keys. Those who like typing can type "SLACKER" for the same effect. There are many more secret cheat codes. Can you find them?



THE REAL STORY

You are a member of the HUNT, the top secret High-risk United Nations Taskforce, sent on extremely covert operations to possible trouble spots outside the three-mile boundary waters of member countries. You are on a routine reconnaissance mission on San Nicolas Island, located in the Pacific twenty miles west of Los Angeles. Your team is investigating possible cult activity in an old monastery in the tall, rugged hills of the island, once used for the location of the film *Prayers in the Dark*. Dressed in black, you peer at the ramparts, looking for signs of life.

Ni spotted a man crawling away from the small mountain the monastery rests on. He ran desperately towards the team and fell to his knees.

"They're crazy," said the man hurriedly, "They don't know what they're messing with. Darian, Krist—they've hooked up with those wackos, and they have these impossible plans but they're really serious. They're manufacturing ammo. They're performing these rituals. They've planted bombs everywhere. Some of them are already scheduled to go off. They're not going to warn anyone, they're just going to—"

"Barrett, I've been listening to the radio," Wendt said. "Bombs have gone off in the shipyards. The harbor's in flames. There's been explosions of major downtown buildings. And—damnit. Heavy static. The radio's being jammed."

"They have a mobile band jamming system," said the man. "They're signalling the bombs on their private, moving band while jamming all the others."

Barrett grimaced at the bizarrely informative guy, then turned to the team. "All right, Cassatt, Wendt, get back to the boat, try the WB radio, and get to—"

A volley of gunfire hit the rocks next to them, and the HUNT opened fire on the two sentinels that spotted them. The HUNT ran to the sentinel's post at the top of the hill.

Freeley kicked over the dead soldier. "What's with the uniforms? These are, what, Korea? And the triangle, that looks like the logo of Triad Pic—"

A huge explosion came from the island shore. The HUNT looked up to see their boat raining down upon the ocean. A dozen or so soldiers were making their way up the rocky path towards them.

"Looks like we missed our ride," Barrett said, taking a breath. "Okay, they know we're here. The only way out is the way we came, and they're coming from that way. No way to contact anyone, and we're the only ones who know what's going on. It's my call. Let's go for the keep. If we can get to their transmitter, we've got a chance at stopping it. And maybe we can take down the big boys while we're at it."



You can upgrade by buying the "Triad PowerPack™"

If you purchased the standard version, then you may want to purchase the the *Triad PowerPack™*, which adds these explosive extras:

- 10 new, exciting Comm-bat™ levels, excellent for head-to-head 11 player network, modem play, or serial cable!
- A random level generator ("*RandROTT*"), which creates an unlimited number of new Comm-bat™ levels, as well as an unlimited number of new, action-packed game levels for single player games.
- For Windows users: You'll get several cool sound effects from *ROTT* that can be used as Windows system sounds, plus you'll get several images from *ROTT* specially formatted for use as Windows wallpaper.
- With the CD-ROM version only, we will include five of Apogee's latest action packed shareware releases.

All this for a DM 19,95 upgrade price! (ordering details below).

Important: This upgrade offer is only for players who have purchased the basic edition of *Rise of the Triad*.

Here's how to order the remaining action-packed levels and Comm-bat™ zones for the hottest game of the year:

1. Complete the order form on the reverse side of this page, tear at the perforation and fold.
2. Include your payment in the amount of DM 19,95 plus shipping and handling.
3. Send this original order form (copies not accepted) and payment to the address below:

CDV Software GmbH.
Triad PowerPack™
P.O. Box 2749
D-76014 Karlsruhe, Germany

You can also either call us at +49-721-972-240 or give us a fax at +49-721-972-2424.



☐ **Yes, I want to continue the bloodbath; please send me the Triad PowerPack offer today!**

PURCHASER/PAYMENT INFORMATION (Please print clearly.)

Name: _____

Company: _____

Address: _____ Apt/Suite#: _____

City: _____ State/Province: _____

Zip/Postal Code: _____

Country: _____

Phone: (____) _____ Fax: (____) _____

Check ☒ one:

☐ Check*

☐ Visa

☐ MasterCard

☐ AMEX

*Payment must be made in german funds and drawn against a german bank. Please do not send cash.

Card Number: _____

Expiration Date: _____

Signature: _____

SYSTEM INFORMATION (Check the boxes which apply.)

Computer Type: ☐ Pentium ☐ 486 ☐ 386

Disk Size: ☒ CD-ROM only

CDR 2078 ORDER SUB-TOTAL

DM 19.95

SHIP &
HAND

CreditCard
Check

DM 15.00
DM 15.00

ORDER TOTAL



DO YOU REQUIRE FURTHER TECHNICAL ASSISTANCE?

As a registered user of *Rise of the Triad*, you are welcome to contact our Technical Support and Hints Department for any assistance required. Technical support and hints may be received by calling **+1-214-278-5655**, Monday through Friday, between 8:00 a.m. and 6:00 p.m., Central Standard Time (= GMT-5). Or fax us at **+1-214-278-4670**, 24 hours a day. If you prefer to write, send correspondence to:

**Apogee Software, Ltd.
Technical Support / Game Hints Department
P.O. Box 496389
Garland, TX 75049-6389, U.S.A.**

To assist us in providing you with faster service, please have your registration number ready and be at your computer system when you make the call. Written inquiries should include your registration number, system type and accessories, and printed copies of your CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files.

Please do not call the 800 number for technical support or game hints, as this information will not be provided on this line.

There is a file included with the *Rise of the Triad* game disks which contains detailed technical support information. This file is named ROTTHELPEX.E. If you are having difficulty running *Rise of the Triad* once it has been installed, please consult this file before you call Apogee. The file contains solutions to the most commonly encountered problems of our customers and the latest up-to-the-minute information that might have been updated since the manual was printed.

THANKS FROM APOGEE!

All of us at Apogee would like to express our sincere appreciation for your purchase of this software package. Much time and effort goes into the development of our software, and your support ensures that we can continue to offer quality software entertainment.

APOGEE SOFTWARE & CDV SOFTWARE

Apogee Software, Ltd. is the publisher of *Rise of the Triad*, and many other cool VGA action games for IBM™ and compatibles. CDV is an authorized distributor for the Apogee products. For information call **+49-721-972-240** or fax to **+49-721-972-2424**.

Ask for our catalog on CD-ROM.

COPYRIGHTS AND TRADEMARKS!

Rise of the Triad © Copyright 1994 Apogee Software, Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.



Limited 90-Day Warranty

CDV Software GmbH warrants to the original purchaser of this computer software product that the magnetic media (Disks) or Compact Disc (CD) on which the software program is recorded will be free from defects in material and workmanship under normal use for ninety (90) days from the date of purchase. This warranty is limited to the Disks or CD containing the software program originally provided by CDV Software GmbH. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties applicable to this product are limited to the 90-day period.

To be eligible for warranty protection, the original purchaser must fully complete and mail the Registration Card to CDV within thirty (30) days of purchase (If the product was purchased directly from CDV through mail order, the product was automatically registered). Failure to send in a completed Registration Card will result in the loss of your warranty protection. Apogee reserves the exclusive right to determine warranty eligibility.

If the Disks or CD is found defective within ninety (90) days of original purchase, CDV will replace the item(s) free of charge. After the warranty period, replacement disks will be issued for a nominal fee.

EXCEPT AS SET FORTH ABOVE, THE PRODUCT IS PROVIDED "AS-IS", AND NO WARRANTIES OF ANY KIND (INCLUDING IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE), EXPRESS OR IMPLIED, ARE MADE AS TO IT OR ANY MEDIUM IT MAY BE ON. OUR ENTIRE LIABILITY AND YOUR EXCLUSIVE REMEDY IS SUCH REPLACEMENT, AND UNDER NO CIRCUMSTANCES WILL WE PROVIDE ANY OTHER REMEDY FOR DIRECT, INDIRECT, SPECIAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE, INCIDENTAL OR OTHER DAMAGES ARISING FROM IT, INCLUDING SUCH FROM NEGLIGENCE, STRICT LIABILITY, OR BREACH OF WARRANTY OR CONTRACT, EVEN AFTER NOTICE OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. Some states do not allow the exclusion or limitation of implied warranties or liability for incidental or consequential damages, so this may not apply to buyers of the Program. This gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

1. Package the original product media, a photocopy of your dated purchase receipt, and your name and address in protective packaging. If requesting a non-warranty replacement, also include a check or money order in the amount of DM 30,00. Only funds which are payable in German DM and drawn against a German bank will be accepted.
2. Clearly print the RA# on the outside of the packaging and return by certified mail or by other suitable means of postage prepaid shipping in which tracking is possible to: Triad Replacement, CDV Software GmbH, P.O.Box 2749, D-76014 Karlsruhe, Germany.



THE DEVELOPERS OF INCREDIBLE POWER

Tom "Is My Eye Red?" Hall, Designer/Producer

Tom co-founded id Software, worked on *Commander Keen*, *Wxxx 3-D*, and *Dxxx*, then came to Apogee to head up the in-house team. Tom is from New Berlin, Wisconsin, and got a B.S. in Computer Science at UW—Madison. Tom designed the game, and his iced tea must have "no lemon, no spoon".

Mark "Okay...Everybody SHOOT ME!" Dochtermann, Head Programmer

A native of Bedford, NY, Mark graduated from RIT while still having time to make a chest-plate with animating LEDs on it. Mark did a co-op at crazy IBM™, ©, ©, then made the happy mistake of coming to work for Apogee. Mark did the amazing engine, network, and modem code.

William "Our Weapons are TOO Gone" Scarboro, Programmer

William went to Texas A&M, where he studied Computer Science, Math, and Smelly Comestibles 101. "Food is just fuel" to him, so he eats pasta, egg whites, and beans for almost every meal. He is working toward being a professional fitness instructor in between complex actor coding sessions.

Jim "Wicked" Dose', Programmer

Our master of sound is also from New York (Binghamton to be exact), and thinks the game is "wicked cool". He went to Berklee to study some sort of musical engineering deal, then to a whole other college to study computer science. He likes Eno, root beer, and The Tick, but not necessarily in that order.

Stephen "Mr. Explosion" Hornback, Artist

Steve hails from Ohio, where he left a sordid past. Having worked on *Duke Nukem* and *Cosmo*, he was hired as an in-house artist once the department started up. He drives a spiffy Nissan 300ZX, and did the walls, enemies, and explosions.

Susan "Terrified of Left Turns" Singer, Artist

From New York, too (Levittown), Susan has worked on the opening of Pee Wee's Playhouse and the Fritos Round-up commercial. When not taking classes or teaching them, Susan relaxes by taking more classes. She did the textures, faces, and females.

Chuck "Chuck" Jones, Artist

Chuck Jones is not THAT Chuck Jones, but he is a gifted artist from Dallas. Chuck used to work in a tattoo parlor, and has a collage of the many bodies he's tattooed. Chuck did the "game over" cinematics and wide doors.

Former Developers of Incredible Power

These talented folks had to leave for various reasons. We'll miss 'em!

Nolan "Donut" Martin, Programmer. Did the menus, setup, sound setup.

Tim "Sony" Neveu, Artist. Did the killer weapons, intro, and end cinematics.

Associate Developers

Who did all these dang levels? Well, Tom and these folks:

Joseph "Building Climber" Selinske. Did many battle levels, ate sashimi.

Joe "D. Fish" Siegler. Did levels, petted his cat Flash, watched *Red Dwarf*.

Marianna "Harem Girl" Vayntrub. Worked on game levels, Krist's chair, Mark.

In-House Musician

Lee "Rainbow Lake" Jackson. Wrote the music, also a World Champion Pun-meister.



Starting at the top left:

Stephen Hornback
Chuck Jones
Mark Dochtermann
Jim Dose'
William Scarboro
Tom Hall
and
Susan Singer

CREDITS / DANKSAGUNGEN

Designer/Produzent

Tom Hall

Programmierung

Mark Dochtermann

Jim Dose

Nolan Martin

William Scarboro

Grafik

Stephen Hornback

Chuck Jones

Tim Neveu

Susan Singer

Cygnus Multimedia

Musik

Lee Jackson

Bobby Prince

Zusätzliches Leveldesign

Joseph Selinske

Joe Siegler

Marianna Vayntrub

Cover Illustration

Les Dorscheid

Handbuchgestaltung

Robert M. Atkins

Tom Hall

Finanzierung und Ressourcen

Apogee Software, Ltd.

Besonderer Dank an

All Apogee Beta Tester

Alle unsere geduldigen Freundinnen und Freunde

Deutsche Übersetzung

Redaktionsbüro Typemania



is an authorized distributor
for Apogee products